



THE UNIVERSITY *of* EDINBURGH

Edinburgh Research Explorer

A Cutting Edge

Citation for published version:

Bottomley, S, *A Cutting Edge*, 2008, Exhibition, Galerie Handwerk, Munich, Germany (Digitaler Formenschatz/Der Computer im Kunsthandwerk); The Devon Guild of Craftsmen; Shire Hall Gallery, Stafford; Visual Arts Centre, Scunthorpe, UK plus 3 others (Playing with Fire, touring exhibition) .
<<https://www.hwk-muenchen.de/74,0,3724.html>>

Link:

[Link to publication record in Edinburgh Research Explorer](#)

Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

General rights

Copyright for the publications made accessible via the Edinburgh Research Explorer is retained by the author(s) and / or other copyright owners and it is a condition of accessing these publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

Take down policy

The University of Edinburgh has made every reasonable effort to ensure that Edinburgh Research Explorer content complies with UK legislation. If you believe that the public display of this file breaches copyright please contact openaccess@ed.ac.uk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



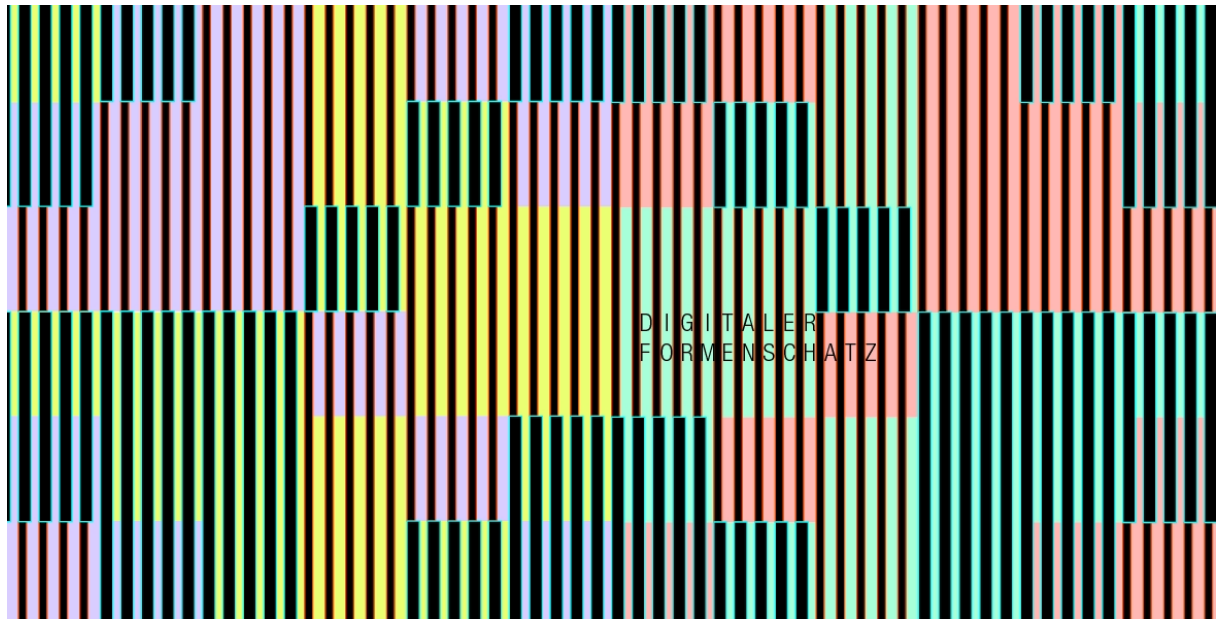


Abbildung: Edith Lundebrekke

Digitaler Formenschatz

Die Galerie Handwerk präsentiert in ihrer neuen Ausstellung das Thema „Digitaler Formenschatz“. Ziel dieser Ausstellung ist es, die vielfältigen Anwendungsgebiete, Prozesse und Auswirkungen der Computeranwendung im Kunsthandwerk und in der angewandten Kunst zu dokumentieren. Wir möchten mit dieser Ausstellung aufzeigen, wie sich in den letzten 20 Jahren in vielen Bereichen des Kunsthandwerks die Arbeit mit dem Werkzeug Computer herausgebildet hat.

Ein Anliegen der Ausstellung ist es darzustellen, dass Gestaltung und Gestaltungsprozesse sich diesen Entwicklungen nicht verschließen und dabei eine neue Formsprache entstehen kann. Die Auswirkungen auf das Kunsthandwerk und die angewandte Kunst zeigen wir an Beispielen aus den Gewerken Schmuck, Keramik, Glas, Keramik, Kunststoff, Holz und besonders Textil, das der Vorreiter im Computer Aided Design war. Heute ist dieses Verfahren an vielen Gestaltungsschulen bereits Teil des Unterrichtsprogramms.

Der Computer dient zum einen als Entwurfshilfe und Entwurfsmedium, zum anderen wird er in den Herstellungsprozess einbezogen. Die Gestalter entwickeln Computerprogramme oder arbeiten eng mit Software-Entwicklern zusammen, um die Grundlagen für ihre Entwürfe zu schaffen. Mit diesen Programmen können sie Formen generieren, Zeichnungen anfertigen, Fotos bearbeiten oder verfremden, die anschließend direkt aufgedruckt oder als Abziehbilder aufgebracht werden. Zum anderen wird der Computer zur Formgewinnung selbst eingesetzt, indem er direkt die Maschinen steuert, die das Objekt herstellen oder mit Lasercut bearbeiten. Die Bandbreite der neuen Technik zeigen wir mit Exponaten ausgewählter und für diesen Bereich exemplarischer Gestalter aus Deutschland, Großbritannien, Dänemark, Norwegen, Estland, Finnland, Niederlande, Polen, USA und Australien.

Ziel der Ausstellung ist es, das Verhältnis zwischen der Arbeit mit dem Computer und dem traditionellen Handwerk auszuloten und die Beziehungen zwischen modernster Technik und Handwerk zu erkunden. Für die Gestalter, die sich diesem Thema widmen, heißt dies vor allem, dass sie die Nutzbarkeit des Computers für ihr Medium erforschen. Dabei kann Perfektion auch bewusst vermieden werden und gerade das Individuelle des jeweiligen Gegenstandes mit seinen spezifischen Materialeigenschaften hervorgehoben und verfolgt werden. Dabei sind die technischen Kenntnisse und das handwerkliche Können Grundvoraussetzung für die innovativen und qualitätsvollen Arbeiten der Ausstellung. Die Beschäftigung mit dem Computer erfolgt auf einem hohen Reflexionsniveau, sie setzt sich mit den neuen Möglichkeiten der Gestaltungsprozesse und der Ausarbeitungen kritisch auseinander.

Die Arbeit mit dem Computer lässt die Grenzen zwischen Handwerk und Design immer fließender werden. Die Ausstellung in der Galerie Handwerk zeigt Werke von 35 Ausstellern und ihre unterschiedlichen Positionen zu diesem Thema.

Techniken und Begriffe

CAD – Computer Aided Design (übersetzt: computergestützter Entwurf)

Hierfür stehen verschiedene, je nach Nutzung unterschiedlich aufgebaute Programme zur Verfügung. CAD umfasst den Bereich von der technischen Zeichnung bis zur Konstruktion dreidimensionaler Modelle und wurde ursprünglich besonders in den Bereichen Architektur und Technik zur Simulation, Rekonstruktion, zum virtuellen Experiment verwendet.

Inzwischen dient die CAD-Technologie Designern als Entwurfsmedium, zumal CAD nur einen ersten Bestandteil der computerintegrierten Produktion (CIM) bildet, bei der sich an den Entwurf unmittelbar die Herstellung anschließt.

Für die Designer sind besonders die 3D-CAD-Systeme relevant, in denen sie dreidimensionale Formen und Modelle entwickeln und ein Volumenmodell erstellen können.

CNC – Computer Numerical Control (übersetzt: computerisierte numerische Steuerung)

Hierbei handelt es sich um eine elektronische Methode zur Steuerung und Regelung von Maschinen. Durch dieses Verfahren kann z. Bsp. direkt von einer CAD-Datei ein Gegenstand durch Fräsen (CNC milling) äußerst präzise maschinell hergestellt werden.

3D-Scanning

Ein Scanner (übersetzt to scan = abtasten) ist ein Datenerfassungsgerät, das einen Gegenstand auf systematische Weise abtastet oder erfasst. Durch eine Vielzahl von Einzelmessungen wird ein Gesamtbild des Gegenstands hergestellt. Die hieraus gewonnenen Informationen können in digitale Form umgesetzt werden und als Grundlage für die weitere Bearbeitung fungieren.

Decal (von französisch decalquer)

Abziehbild auf unterschiedlichem Materialgrund, das durch Nässe oder Hitze auf eine andere Oberfläche übertragen werden kann.

Digital Printing / Digitaldruck

Basierend auf einem eingescannten Motiv oder einem am Computer entwickelten Entwurf können nach Belieben direkt mit entsprechenden Druckmaschinen Muster auf Papier, Textil und andere Oberflächen aufgebracht werden. Bei den Druckmaschinen handelt es sich z. Bsp. um speziell für hohe Auflagenzahlen konstruierte Laserdrucker. Da im Unterschied zu den traditionellen Druckverfahren keine feste Druckvorlage benötigt wird, können mit dem Digitaldruck Druckvorlagen einfach und kostengünstig verändert und persönlichen Wünschen angepasst werden.

Laser Cutting (Laserschneiden)

Ein Lasergerät wird computerbetrieben eingesetzt, um aus unterschiedlichen Materialien wie Kunststoff, Metall, Textil, Holz oder Papier Formen herauszuschneiden, um Flächen zu gravieren und zu dekorieren. Der Laser, ein thermisches Trennverfahren, kann sowohl bei Platten als auch bei dreidimensionalen Objekten zum Einsatz kommen. Als Grundlage für den Entwurf dienen Programme wie Adobe Illustrator.

Polyamidguss

Hierdurch können innerhalb kurzer Zeit Produkte aus thermoplastischen Materialien (Kunststoffe, die sich einen bestimmten Temperaturbereich verformen lassen) hergestellt werden. Ein generativ produziertes Modell wird in Silikon abgeformt und dient als Gussvorlage.

Der Polyamidguss wird aufgrund der Materialeigenschaften, der einfacheren und kostengünstigeren Produktion bei Kleinserien dem SLS-Verfahren vorgezogen.

RP – Rapid Prototyping (übersetzt: schneller Prototypenbau)

Bei diesem Verfahren entstehen basierend auf CAD-Datensätzen direkt Objekte, ohne dass eine handwerkliche Bearbeitung erfolgt. Beim RP wird das Objekt schichtenweise aus Materialien wie Puder oder Harzen unter Nutzung physikalischer oder chemischer Prozesse aufgebaut.

Das generative Fertigungsverfahren diente zunächst zur Herstellung von Musterstücken, wird inzwischen aber auch als Rapid Manufacturing (RM) zur Produktion von Fertigteilen eingesetzt.

SLS – Selektives Lasersintern

Bei Lasersintern handelt es sich um ein generatives Schichtbauverfahren. Das Objekt wird in Schichten durch Sintern aus einem pulverförmigen Stoff aufgebaut.

Beim Sintern werden Pulvermassen gepresst und durch Wärmebehandlung verdichtet und ausgehärtet. Der Laserstrahl bietet dabei Möglichkeiten der Fertigung an, die durch die traditionellen mechanischen oder gusstechnischen Verfahren nicht zu erzielen sind, so z. Bsp. Hinterschneidungen.

Dieses Verfahren wurde wegen des hohen technischen Aufwands und einer unter Umständen auch langen Fertigungszeit zunächst besonders zur Fertigung von Prototypen oder Objekten in Kleinserien verwendet.

Als Grundlage für das SLS müssen die geometrischen Daten des zu erstellenden Gegenstands dreidimensional vorliegen und als Schichtdaten verarbeitet werden. Hieraus wird bei Gießformen ein Gussmodell hergestellt, das die materialbedingten Besonderheiten berücksichtigt. Aus den CAD-Daten, die zumeist im STL-Format vorliegen, werden durch „Slicen“ zahlreiche Schichten erarbeitet.

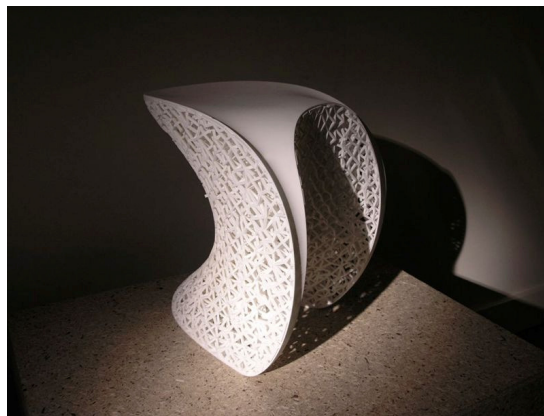
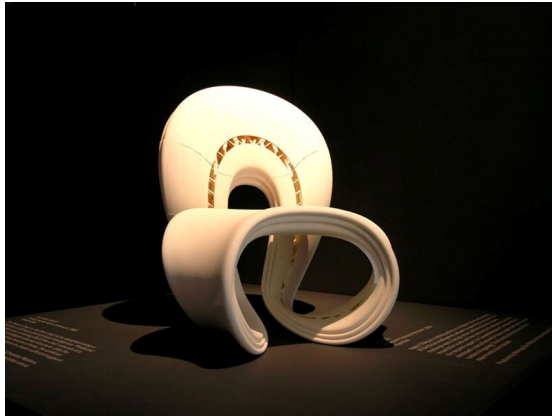
Als pulverförmiger Werkstoff werden besonders Polyamid, andere Kunststoffe, aber auch kunststoffbeschichteter Formsand, Metall- oder Keramikpulver verwendet.

Durch einen CO₂-Laser werden die einzelnen Schichten aufgebracht und eingeschmolzen.

STL-Schnittstelle (Surface Tessellation Language oder Standard Triangulation Language), übersetzt: Beschreibung der Oberfläche durch Dreiecke)

Hierbei handelt es sich um die Standardschnittstelle vieler CAD-Systeme. Sie dient vornehmlich dazu, aus dreidimensionalen Datenmodellen geometrische Informationen herauszuarbeiten und als Basis für die Produktherstellung über generative Fertigungsverfahren oder Rapid Prototyping zu nutzen.

Im STL-Format werden die Oberflächen von dreidimensionalen Körpern durch Dreiecksfacetten (tessellation, übers. Parkettierung) gebildet. Jede dieser Dreiecksflächen ist durch drei Eckpunkte und die zugehörige Flächennormale des Dreiecks bestimmt. Da gekrümmte Oberflächen durch die Dreiecke nur annähernd wiedergegeben werden, muss hierfür eine höhere Anzahl von einzelnen Dreiecken – also mehr Punkte – eingeführt werden, wodurch die Datenmenge stark ansteigen kann.



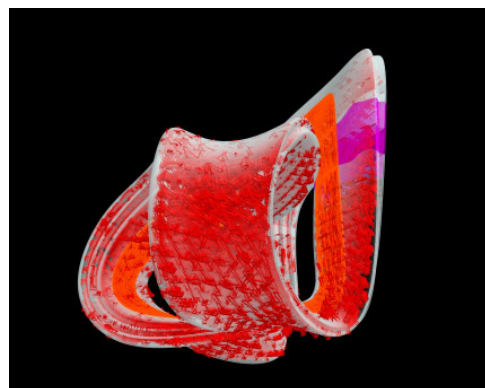
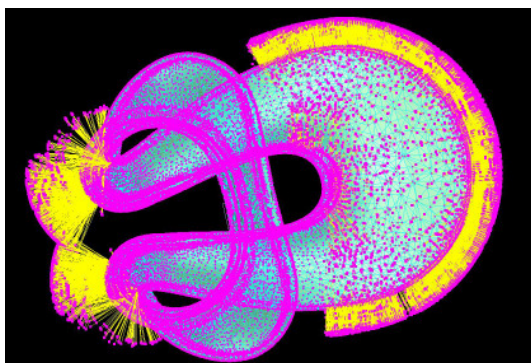
Assa Ashuach

Der „Osteon Chair“ verbindet 3D-Verfahren und „artificial intelligence“. Der Stuhl wird mit EOS Laser Sintering in Polyamid produziert und setzt sich zusammen aus einer äußeren „kosmetischen“ Haut und einer inneren „intelligenten“ Struktur, die den Stuhlentwurf den Körperformen und dem Sitzverhalten anpasst.

Der „AI Stool“ wurde mit einer eigenen Software erarbeitet, die auf Materialersparnis achtet, und der entstandene 3D-Entwurf dann mit der EOS Laser Sintering p700 Maschine hergestellt.

„The AI Stool.mgx for materialise mgx: designed to carry a load of 120kg on a sitting surface at a height of 40cm. The challenge was to design a form with the minimum volume required for a seat and then instruct the AI software to calculate the required support. The AI stool top layer designed to be soft and cushiony. How can softness be simulated in the virtual environment? One of the great successes of this project was to generate and analyse virtual softness.“

Die Ausführung beider Möbel basiert auf der Zusammenarbeit mit Dr. Shiavash Mahdavi von „Complex Matters“. Die Stühle werden von „materialise mgx“ produziert.



Assa Ashuach studierte an der Bezalel Academy of Art and Design in Jerusalem Produktdesign und arbeitet seit seinem Abschluß als unabhängiger Designer. Seit 2001 lebt und arbeitet er in London, wo er sein Studium am Royal College of Art fortsetzte.

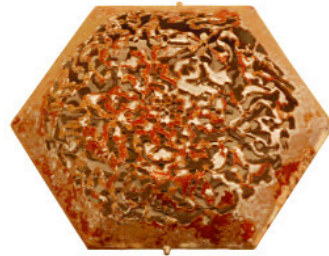
Er ist Research Fellow und Head of Post Graduate Design an der London Metropolitan University. 2003 RCA Society and Thames & Hudson Art Book Award.



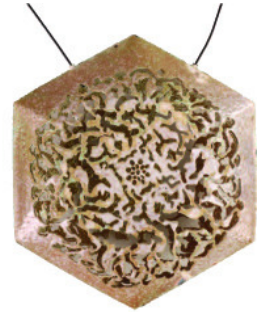
Matrice de Stampa, early 20th Century Fortuny, stencil, gelatin



Photo-etching artwork, 2006



Etched silver and enamel, 2007



Etched silver and enamel pendant, 2007

Stephen E. Bottomley

Die gezeigten Arbeiten stammen aus der Serie „Tech-tile Jewellery: Technology and Tradition in craft hybrid practice. Contemporary jewellery by Stephen Bottomley inspired by the print, pattern and textiles of the Fortuny Museum, Venice“. Die Stücke basieren auf Anregungen durch Textilien und Muster, die um 1900 von dem venezianischen Künstler Mariano Fortuny entworfen wurden.

Die geometrischen Formen wurden mit CAD/CAM (computer aided design and manufacture) entworfen, und die Schmuckstücke mit CAD-Technologie (Digital 3D-scanning, Rapid-Prototyping, Reverse-engineering, Photo-etching und Laser-cutting) hergestellt.

Stephen Bottomleys Anliegen ist es, moderne Technologien und handwerkliche Verfahren und Effekte zu verbinden. Seine Arbeiten zeigen Muster und flache Reliefs, die auf digitalem Design oder Photographien basieren und dann auf die kostbaren Metalloberflächen aufgebracht werden. Dabei vermeidet Bottomley die Perfektion, die mit der digitalen Entwurfspraxis assoziiert wird, und will vielmehr die Gebrauchsspuren und die Einwirkungen durch die Zeit hinweg auf seinen Arbeiten sichtbar machen.

Stephen Bottomley studierte am West Surrey College of Art, der University of Brighton und dem Royal College of Art in London sowie an der Rhode Island School of Design.

1990 richtete er seine Werkstatt in Brighton ein.

Lehrtätigkeit an der Rhode Island School of Design, dem Hastings College, der University of Brighton und dem Surrey Institute of Design.

2004-2008 unterrichtete er an der Sheffield Hallam University, und seit Januar 2008 ist er Head of Department of Jewellery & Silversmithing am Edinburgh College of Art.

Zahlreiche Ausstellungen; vertreten in den Sammlungen des British Museum und des Royal College of Art, London.



Kt02 | G



Kt02 | G

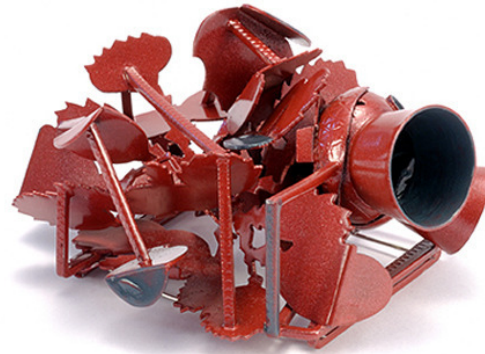
Helen Britton

“I am still roaming around finding things, hunting for and gathering materials, like I've been doing for years. No shores here though, a few river banks and also heaps of junk. Europe: the residue of matter, contemporary and otherwise is exotic and plentiful, piled up in the flea markets, spilling onto the streets out of shops, being broken or discarded and crunched back into the earth for centuries. So from this mass of matter I assemble these collisions of design, these Baroque, reduction resistant assemblages, representative of unruly aesthetic desires. There is a lot of pleasure here, seeking its meaning in the present, walking directly out of my lived experience. Making jewellery, I play out the tensions and beautiful collisions of my practice in a small complex space. With these miniature theatrical landscapes I am making.”

Helen Britton kombiniert in ihren Schmuckstücken von leuchtender Farbigkeit und Kleinteiligkeit unterschiedlichste Materialien wie Kunststoff, Edelmetalle, Glas und Edelsteine. Sie fügt diese zu blütenartigen filigranen Gebilden oder zu Strukturen von organisch anmutendem Charakter zusammen.

Erscheinungsbild und Materialwahl belegen ihre Anregungen sowohl aus der Natur als auch der Großstadtkultur. Dabei besitzen ihre Arbeiten eine oftmals fundstückartige Qualität und wirken wie ausgesuchte, hoch ästhetische Materialsammlungen, die Objekte vom Strand, von Baustellen oder Supermärkten, aber auch Elemente des Modeschmucks integrieren. Britton erschafft aus den Fundstücken und Kostbarkeiten Objekte von eigener Schönheit, die das Moment des städtischen Verfalls mit dem Lebelement der Natur auf originäre Weise zu einer „second nature“, wie der Titel ihrer Publikation von 2004 lautet, verbinden. Julie Ewington hob als Kennzeichen von Brittons Arbeiten die „Vermischung von Verschiedenartigem“ hervor und verwies auf den durchaus postmodernen Ansatz, der dem Zitieren und Zusammenfügen solch unterschiedlicher Elemente zugrunde liegt.

Helen Britton verbindet das Sammeln von Materialien mit dem Entwurfsprozess am Computer. Sie arbeitet seit Mitte der 1990er Jahre mit dem Computer, wobei sie besonders die Präzision der Zeichnung, die Vielfalt der Bearbeitungsmöglichkeiten sowie das Farbspektrum schätzt, die durch den Computer zur Verfügung stehen. Die Kombination der Klarheit des Computers und des Spontanen im Arbeitsprozess erachtet sie als eine Grundlage ihres Werks. Am Computer fertigt sie Zeichnungen an, gestaltet Flächen, die dann aus Silberblech ausgesägt und in eine dreidimensionale Form gebracht werden. Der Entwurfsprozeß am Computer wird mit einer handwerklichen Fertigung verbunden.



Kt02 | G

Helen Britton stammt aus Australien und studierte am Newcastle College und am Sydney College of the Arts sowie an der Edith Cowan University und der Curtin University of Technology in Perth. An der Akademie der Bildenden Künste in München besuchte sie die Schmuckklasse von Otto Künzli. Sie lebt und arbeitet in München.

Ihre Arbeiten sind u. a. in den folgenden Sammlungen vertreten: The Art Gallery of South Australia, Adelaide; Curtin University of Technology, Perth; The Art Gallery of Western Australia, Perth; The Powerhouse Museum, Sydney; Queensland Art Gallery, Brisbane; Neue Sammlung, Staatliches Museum für Angewandte Kunst, Pinakothek der Moderne, München; Stedelijk Museum, Amsterdam; Schmuck Museum, Pforzheim; Auckland Museum, Auckland, Neuseeland, National Gallery of Australia, Canberra.

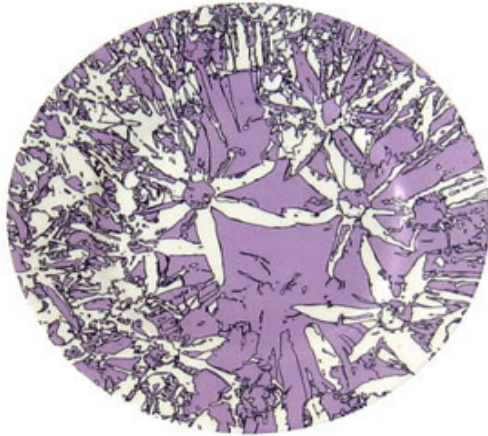
Preise:

- 2007 Erfurter Stadtgoldschmiedin, Erfurt
- 2006 Stipendium des Kulturreferats der Stadt München; Bayerischer Staatspreis
- 2005 DAAD-Preis für Ausländische Studenten, Diplom AdBK München; Herbert Hofmann Preis
- 2005 Development Grant, The Australia Council
- 1999 Development Assistance, The Australia Council; Chancellors Commendation for Research, Curtin University of Technology, W. Australia; Development Grant, Arts WA, W. Australia
- 1997 Development Assistance. The Australia Council; Australian Postgraduate Research Award

Einzelausstellungen (Auswahl)

- 2008 Chaos and Clean Shapes, Galerie Klimt02, Barcelona
 - 2007 All else Imaginable, Gallery Louise Smit, Amsterdam; Galerie Beatrice Lang, Bern
 - 2006 Urban Paradise Playground Objectspace, Auckland, Neuseeland
 - 2005 Nature Stories, Galerie Biró, München; Home Ground, FORM, Perth, Australien; Second Nature, Gallery Louise Smit, Amsterdam
 - 2004 Crisscrossing, Gallery Hélène Porée, Paris
- Beteiligung an zahlreichen Ausstellungen

Lehrtätigkeit u. a. an der Edith Cowan University, am Kalgoorlie College und an der Curtin University of Technology in Perth. Workshops u. a. am Royal Institute of Technology, Melbourne, an der Rhode Island School of Design, Providence, sowie in Poria und Jerusalem, Israel. Im Wintersemester 2006/2007 Gastprofessorin an der Akademie der Bildenden Künste in Nürnberg.



Katie Bunnell

Katie Bunnell ist gemeinsam mit Justin Marshall, Tavs Jørgenson und Drummond Masterton, deren Arbeiten ebenfalls in der Ausstellung vertreten sind, Mitglied von „Autonomic“. „Autonomic“ ist als Research Cluster für 3D-Digital Production dem University College Falmouth in Tremough, Penryn, Cornwall, angeschlossen.

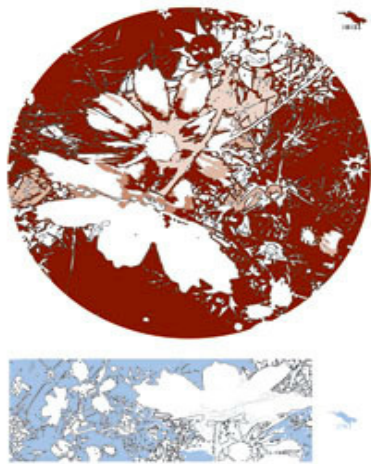
„The word autonomic, is a hybrid fabricated from two other words: Automatic, defined as ‘mechanical’ and ‘working of itself without direct human actuation’; and the less familiar Autonomic, derived from autonomy, alluding to personal freedom and self-government. As such, it carries within it an intrinsic contradiction: Automatic suggests involuntary, repetitive, machine-like or machine-led actions; while Autonomic implies human.“

„We are Autonomic. We do research that explores the use of digital manufacturing technologies in the creative process of designing and making three dimensional objects. We are design practitioners with skills and experience in designing in ceramics, metals, glass, plaster, plastics, amongst other media. As creative researchers we have a basic urge to invent new ways of making things, to ask “what if?”, “so what?” and “what next?”. Through our individualistic and autonomous approach to using digital technologies we hope to inspire other designers and makers to approach digital technologies with a creative mindset.

The digital manufacturing technologies we use, developed through science and engineering research, have until recently been relatively inaccessible to individual creative practitioners. Their use as an integral element in small scale production opens up opportunities for micro design businesses to operate in wider design fields.

This activity forms part of a digital manufacturing revolution – a revolution that has the potential to enable mass customisation and highly responsive localised production, perhaps even in the home. Through our research we want to challenge perceptions of the boundaries between craft and industrial production and raise the profile of making in 21st century design culture.

Cornwall provides the backdrop for our research and as a region of beauty, relative isolation and a history of artistic endeavour, presents great challenges and opportunities for developing new ways of designing and making that exploit the creative potential and connectivity of digital technologies.“



Bei „Autonomic“ entwickelte Bunnell bisher vier Projekte „Handwritten Story and Bunny Beakers“ (seit 2003), „Digital Flora“, „Masons Revisited“ und „Ode to Mason“.

Im ersten Projekt war es das Anliegen, handgeschriebene Texte und Zeichnungen einzuscannen und über verschiedene digitale Prozesse und Methoden als Relief auf einen Becher aufzutragen.

Bei „Digital Flora“ ging es ihr um die Erstellung einer variationsreichen kleinen Keramikserie, die sich die digitale Technik in Hinblick auf Kundenbezogenheit und die Anpassung an Kundenwünsche zunutze macht. Dahinter steckt auch ein konkretes Anliegen, denn solche Techniken könnten auch zur wirtschaftlichen Entwicklung von Landstrichen wie dem etwas abgelegenen Cornwall genutzt werden.

Für „Digital Flora“ verwendet sie „Ceramic Digital Decal Printing“, verschiedene 2D-Digital Design-Verfahren und Programme von ALGODES.

Das „Ceramic Digital Decal Printing“ ersetzt das zeitraubende und teure Screen printing (Siebdruck) von Schiebe- oder Abziehbildern für Keramik und ermöglicht es, spezielle Kundenwünsche zu erfüllen sowie die einfache Herstellung von Unikaten. Allerdings ist die Technik noch nicht perfekt, so dass gewisse Unregelmäßigkeiten wie Randschatten, Probleme bei der Farbabgabe und Farbabweichungen vorkommen.

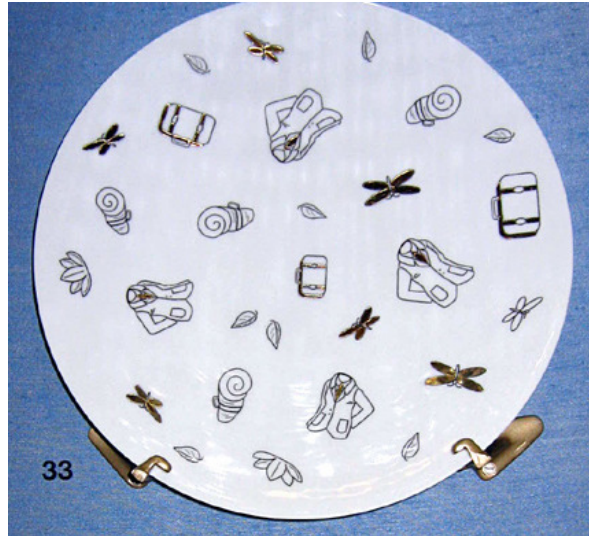
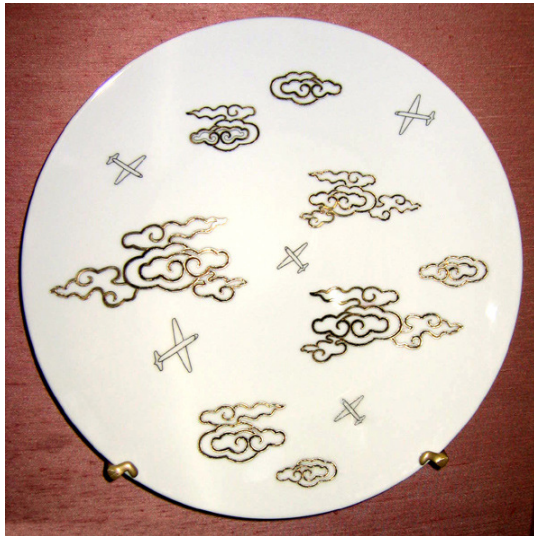
Bunnell photographiert mit der Digitalkamera Blumen, die sie einscannt und auf deren Grundlage sie in „Adobe Photoshop“ und „Adobe Illustrator“ digitale Zeichnungen und schließlich Druckvorlagen anfertigt. Diese Entwürfe können auf Wunsch des Kunden variiert und verändert werden. Bunnells Ziel ist es, eine Webseite zu entwickeln, auf der die Kunden in den Entwurfsprozess direkt involviert sind.

Das Projekt „Mason Revisited“ entstand für die Ausstellung „Hidden Art“ am Godolphin House, Cornwall. Hier wurden moderne Gegenstände in einem denkmalgeschützten Ambiente präsentiert. Bunnells Arbeiten basieren auf einem Service des 19. Jahrhunderts, das von „Mason’s Ironstone China“ produziert wurde. Der Entwurf für dieses Geschirr geht seinerseits auf ältere Vorlagen zurück und hat seinen Ursprung im chinesischen Porzellan. Das Thema des Plagiats, das in der Vorbildwahl angeschnitten wird, wiederholt sich in der Mustergenese: Ausgehend von der Vorlage entwickelte Bunnell eine Konturzeichnung, die mit konzentrischen Linienmustern gefüllt wurde. Dieser Entwurf wurde mit dem „digital cutter plotter“ (computergesteuertes Zeichengerät) auf keramisches Papier übertragen. Die „plotter pens“ ersetzte Bunnell durch Stifte für Architekturzeichnungen, die mit Keramiktinte gefüllt wurden, sowie mit Unterglasurstiften und Kreiden. Es kam zu Verstopfungen und Abstumpfungen, so

dass jeder einzelne Teller durch spezifische Unregelmäßigkeiten gekennzeichnet ist. Die gebrannten Teller erwiesen sich dann allerdings als zu fragil, so dass Bunnell mit CAD-Software ein Programm entwickelte, dass die Merkmale dieser Teller nun in Entwürfe überträgt, die mit dem „Digital ceramic decal printer“ auf Keramikteller aufgetragen werden können.

Auf „Masons Revisited“ geht das Projekt „Ode to Mason“ zurück. Hierfür vergrößerte sie das Motiv des Tellers mit „Adobe Illustrator“ auf 2m x 2m. Das Motiv wurde dann auf einzelne Tellerflächen verteilt, dadurch fragmentarisiert und abstrahiert. Katie Bunnell studierte Glas und Keramik am Royal College of Art in London. Ihre Dissertation behandelte die Einbeziehung neuer Technologien in die Keramikgestaltung und den Entwurf. Wie ihrem Kollegen Justin Marshall geht es auch Bunnell um das Ausloten der Beziehung zwischen digitaler Technologie und traditionellem Handwerk, zwischen Hersteller und Konsumenten.





Lisa Cheung

Lisa Cheungs Keramiken entstehen als limitierte Serien, deren Motive mit dem Computerprogramm „Illustrator“ erstellt werden. Sie werden als „digital ceramic transfers“ auf das Porzellan übertragen und mit per Hand aufgetragener 18K-Goldmalerei kombiniert. Ihre Arbeiten sind angeregt durch chinesische Exportporzellane des 17. und 18. Jahrhunderts. Ein weiteres Thema ihrer Arbeiten – wie die Motive Flugzeuge und Koffer zeigen – sind Reise und Migration, besonders diejenige von Chinesen nach England in den 1960er Jahren. Zugleich erinnert die klare graphische Gestaltung der Motive an Gebrauchsgeschirr, womit allerdings der kostbare Goldrand kontrastiert.

Bei Lisa Cheungs Projekten geht dem eigentlichen Objekt der Kontakt mit den Beteiligten voran; die Zusammenarbeit und der Herstellungsprozeß gehören als integraler Bestandteil der Arbeit an. So zeigte ihre Installation GWC (Great Wall of China) von 2004 Teller mit Porträtaufnahmen, die auf einer Ziegelmauer befestigt wurden. Die Anfertigung der Photographien und der Kontakt mit den Photographierten war Teil des Projekts selbst.

Lisa Cheung wurde in Hongkong geboren und wuchs in Toronto, Kanada, auf. 1996 zog sie nach London, wo sie als freie Künstlerin arbeitet. Sie studierte an der Queen's University, Kingston, Canada, und am Goldsmiths College in London.

Ausstellungen

- 2002 Art Gallery of New South Wales, Australia
- 2003 Chinese Arts Centre, Manchester; Parasite Art Space, Hong Kong
- 2004 Spacex, Exeter, Essex; Leeds City Art Gallery, Leeds
- 2005 The Minorities Art Gallery, Colchester
- 2008 Collyer Bristow Fallery, London



Kari Dyrdal

„Material for Pattern - Pattern for Material“

Everybody has a need to organize the world around them - to balance their surroundings. To me patterned surfaces meets my demands to these questions. The patterned surface appears to be an ever recurring arena for expressions, an area where I can abstract thoughts and ideas, theoretically as well as emotionally.

In my last works I am investigating the vocabulary of patterns; the source, the origins, the ornament, the abstraction, the repeats and the way they enter into the running material – the woven fabric.

I feel attached to the culture and history of patterned fabrics. At the same time as I recognize this legacy, I also draw freely from its rich heritage.

Textiles are rich in social, political, cultural and historical associations. This fact gives them authenticity. They become engraved in our memory as a physical experience with fragrance, touch and image. At its best fabrics possess a seducing sensuality and strength that surprise me again and again.”

Die von Kari Dyrdal (geb. 1952) für unsere Ausstellung ausgewählten Arbeiten „Anemone“ und „Cups“ sind digital gewebte, doppelseitige frei hängende Textilarbeiten aus einem Baumwoll-Seiden-Gemisch.

Kari Dyrdal hat an der Kunsthandverksskole in Bergen sowie am Croydon College of Art and Technology in London Textil und Textildesign studiert und lehrt am National College of Art & Design in Bergen Textil.

Einzelausstellungen:

- 2007 Kunstnerforbundet, Oslo
- 2000 Kunstnerforbundet, Oslo
- 1996 FORMAT, Oslo
- 1991 Trøndelag Kunstnersenter, Trondheim
- 1990 Kunstnerforbundet, Oslo
- 1983 Vestlandske Kunstindustrimuseum, Bergen



Michael Eden

Das mit einem Stipendium des Royal College of Art unterstützte „Wedgwoodn't Project“ basiert auf Rapid Manufacture (RM)- und Rapid Prototyping (RP)-Technologien sowie dem Einsatz neuer keramischer Materialien.

Eden kombiniert hier eine traditionelle Form einer bedeutenden englischen Keramikfirma und neuste Technologien: Die Struktur des Gefäßes wurde über „Photoshop“ entwickelt.

Die Form der Deckelterrinen geht auf Wedgwoods Creamware Catalogue von 1817 zurück und wurde mit „Rhino 3D Software“ kreiert. Eden ist daran gelegen, durch die Kombination der Wedgwood-Form und der Verwendung neuester Technologie auf die jeweiligen „Industriellen Revolutionen“ hinzuweisen.

In dem RP-Behälter wird aus Lagen von Gips mit Bindemittel ein Gegenstand nach digitalen Informationen erstellt. Das fragile RP-Objekt wird dann durch eine haltbare keramikartige Substanz in ein Produkt verwandelt, das dieselben Qualitäten wie Keramik besitzt. Das Material stammt von einer französischen Firma, ist ungiftig und kann mit verschiedenartigen Pigmenten ohne zusätzlichen Brand eingefärbt werden.

Michael Eden arbeitet als Keramiker und ist durch seine Projekte mit dem Royal College of Art in London verbunden, wo er gerade seine Disseration „The Hand and the Glove“ mit dem Untertitel „Virtual Explorations on the Ceramic Container“ abgeschlossen hat. Seit 1987 arbeitet er mit seiner Frau, der Keramikerin Vicky Eden, in seinem Atelier in Hale bei Milnthorpe in Cumbria. 1981 hatten beide bereits eine Werkstatt in Multum-in-Parvo, Kendal, Cumbria eingerichtet, wo besonders Slipware (Keramik mit Engobenmalerei) entstand.

Zahlreiche Ausstellungen, Workshops, Vorträge und Lehraufträge sowie viele Publikationen.

Edens Arbeiten befinden sich in den folgenden Sammlungen: Stoke on Trent City Art Gallery and Museum, Fitzwilliam Museum, Cambridge, Bowes Museum, Barnard Castle und der Kresz Maria Foundation, Budapest.



Beate Eismann

„Bei der Herstellung dieser Arbeiten stand die künstlerische Anwendung industrieller Konstruktions- und Produktionsmethoden in Kombination mit handwerklichen Techniken im Mittelpunkt des Interesses.“

Beate Eismann basierte ihre jüngsten Arbeiten auf den Grundproblemen des Schmuckentwurfs: Schnitt, Raum und Hülle, Masse und Gewicht, Bewegung.

Die Arbeiten zeigen Hohlformen von nuß- oder schneckenhausartigem Erscheinungsbild, die aber zugleich menschliche Profile abbilden. Die Objekte sind in Silber, Aluminium oder Messing gearbeitet, wobei das Aluminium farbig eloxiert, das Metall mit Lack versehen sein kann. Die Einzelteile sind mit Metallseilen oder textilen Fäden verbunden und aufgehängt.

Andere Arbeiten zeigen scheinbar schwere kompakte Formen oder sind mit kleinen Metallringen versehen, die sich bei der Bewegung des Trägers regen.

Die gezeigten Arbeiten sind 3D-konstruiert, gegossen, montiert und gebohrt.

Beate Eismann studierte bis 1995 im Fachgebiet Schmuck an der Burg Giebichenstein, Hochschule für Kunst und Design Halle bei Prof. Dorothea Prühl. 1992-1993 besuchte sie den Studiengang Schmuck an der Fachhochschule für Wirtschaft und Gestaltung Pforzheim. 2006-2007 absolvierte sie eine Ausbildung zur CNC-Fachkraft.

Preise

1995-1997	Arbeitsstipendium der Carl Duisberg Gesellschaft , Aufenthalt in Mexiko-Stadt
2003	Master Artist in Jewelry, Pratt Fine Arts Center, Seattle, USA
2006	Visiting Artist am Otago Polytechnic School of Art, Dunedin, Neuseeland
2007	Artist in Residence der Jakob Bengel-Stiftung Idar-Oberstein
2007-2008	Stipendiatin der Kunststiftung des Landes Sachsen-Anhalt

Lehrtätigkeit

1998-1999	Lehrauftrag an der Staatlichen Zeichenakademie Hanau
2000-2006	Künstlerische Assistentin im Fachgebiet Schmuck der Burg Giebichenstein, Hochschule für Kunst und Design Halle

Einzelausstellungen

1996	PAISAJES URBANOS, Ateliergalerie von Ernesto Martínez Cadena, Mexiko-Stadt
1996	Hexencafé, Mexiko-Stadt
1998	KNOPF HAUS BUCH, Galerie Schmeerstraße, Halle
2002	BAUWERKE (zusammen mit Silke Trekel, Galerie Himmelreich, Magdeburg)
2002	GALERIE MARZEE, Nijmegen, Niederlande

- 2003 ² AMORES IMPOSIBLES? SCHMUCK UND LITERATUR, Galerie Jürgen Prüll, Schmuck & Gerät, Weiden in der Oberpfalz
- 2005 DIE GRAMME ANA, Galerie Jürgen Prüll, Schmuck & Gerät, Weiden in der Oberpfalz (zusammen mit Ute Eitzenhöfer)
- 2007 JOURNALE, 7kunst galerie Quedlinburg (zusammen mit Fauke Otto)
- 2008 Rapide Prototypen

Beate Eismann ist mit Arbeiten u. a. in den folgenden Sammlungen vertreten: Stiftung Moritzburg, Halle; Grassimuseum Leipzig; Städtische Sammlung Idar-Oberstein





Linda Florence

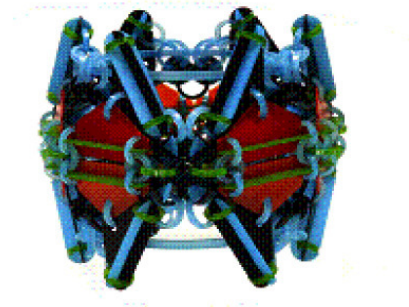
Die schottische Textildesignerin Linda Florence schloss ihr Studium am Central Saint Martin's College in London 2005 mit Auszeichnung ab. Seither entwirft und realisiert sie handbedruckte Tapeten und Textilien für Privat- und Geschäftsräume. Linda Florence lebt und arbeitet in London.

Linda Florence entwirft ihre Muster am Computer und experimentiert mit unterschiedlichen Farbkombinationen der einzelnen Elemente. Ihre Tapeten können in verschiedenen Größen nach Wunsch hergestellt werden.

Die Designerin arbeitet in ihrer Werkstatt an einem 6 m langen Arbeitstisch und verwendet Siebe, die bis zu 150 x 150 cm messen können und bei jeder Drucklage von zwei Personen gehoben werden müssen. Oft dauert der Druck einer Tapete einen ganzen Tag. Anschließend werden sie zum Teil beflockt und mit Folie versehen.

Die dekorativen, zum Teil vergoldeten Tapeten, entwickeln eine üppige, barock anmutende Ornamentik, die häufig sogar dreidimensional aus dem Tapetengrund ragt. Linda Florence, die ihre Tapeten per Hand im Siebdruckverfahren herstellt, reizt ungewöhnliche Farbkombinationen. Ihre traditionellen Damastmuster mixt sie mit einer Farbpalette der 70er und 80er Jahre und entwickelt dabei eine sehr persönliche, innovative Gestaltungssprache.

Florence zeigte ihre Arbeiten auf zahlreichen internationalen Ausstellungen. 2007 waren ihre Arbeiten auf der Ausstellung „Linda Florence: Monsters in Paradise; Robots in Disguise“, Clerkenwell Green Association, London, zu sehen.



Svenja John

Svenja John gestaltet seit 14 Jahren Schmuck aus dem transparenten Kunststoff. Makrolon®, einem High-Tech-Kunststoff, der gleichzeitig Transparenz, Leichtigkeit und Flexibilität kombiniert.

Angeregt von den Schönheiten der Natur, entstehen luftige, bizarre und filigrane Schmuckstücke, die an Eisblumen oder Schneekristalle erinnern. Es sind zartgliedrige und komplexe Kunstwerke, wie Ketten, Arm- und Ohrschmuck oder Taschen, die Svenja John schafft.

Der Kunststoff in Form von Folien wird geschliffen, bemalt oder gefärbt und die Schnittmuster mit Feinwerkzeugen oder mit Hilfe von Wasserstrahltechnik aus der Folie herausgeschnitten. Die gezielten Farbkombinationen unterstreichen den Charakter der einzelnen Stücke, Plastizität und Volumen werden hervorgehoben. Das Färbeverfahren ist speziell entwickelt, wobei die feine Acrylfarbe in das Material diffundiert und ihm dabei eine strapazierfähige und pflegeleichte Oberfläche gibt. Für ihre neuen Arbeiten entwirft Svenja John mit einer CAD-Software und produziert mit einem Objet 3D-Polyjetprinter. Der Armreif T5 wird von der Firma Objet Geometries GMBH produziert.

Die Taschen bestehen aus netzartig zusammengesetzten Elementen. Die Techniken des Schneidens und Steckens bieten Svenja John eine unerschöpfliche Fülle von Varianten.

Svenja John, 1963 in Duisburg geboren, hat an der Staatlichen Zeichenakademie Hanau ihre Ausbildung zur Goldschmiedin absolviert und nach ihrer Meisterprüfung 1993 als staatlich geprüfte Gestalterin abgeschlossen. Seit 1994 lebt und arbeitet sie in Berlin.

Svenja John hat 1999 und 2000 mit Christian Lacroix für die Haute Couture zusammengearbeitet, ferner von 1999 bis 2001 für die trade shows „Première-Classe“ in Paris. 2006 hat sie am 11. Erfurter Schmucksymposium teilgenommen.

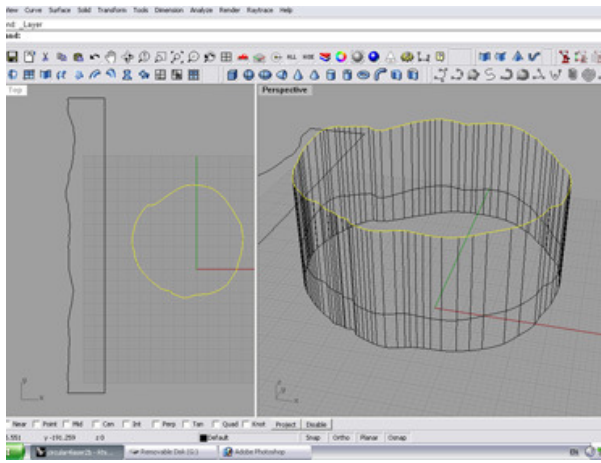
Preise

- 1997 Erster Preis beim Wettbewerb „Lust am Lüster“
- 1999 Landespreis Berlin
- 2000 Bayerischer Staatspreis, München
- 2004 Herbert-Hofmann-Preis, IHM, München
- 2006 Red dot, Design Zentrum Nordrhein-Westfalen
- 2007 Bayerischer Staatspreis, München

Arbeiten in öffentlichen Sammlungen:

Kunstgewerbemuseum, Berlin; Grassi Museum, Leipzig; American Craft Museum, New York; Material ConneXion, New York; Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg; Danner Stiftung, München; Hiko Mizuno Collection, Tokyo; Schmuckmuseum Pforzheim; Lotte Reimers-Stiftung, Deidesheim/Deutsche Weinstraße; Mint Museum of Craft + Design, New York; Museum für Angewandte Kunst Frankfurt; Fonds National d'Art Contemporain, Frankreich; Deutsches Goldschmiedehaus, Hanau





Tavs Jørgensen

Bei „Automatic“ beschäftigte sich Jørgensen mit den Projekten „One-liner Glassbowls“ und „Conducting Form“. Bei letzterem ging es darum, die intuitive Seite des handwerklichen Schaffensprozesses auch bei der Arbeit mit dem Computer zu bewahren. Hierfür entstand ein „data glove“, der mit der Technologie von „motion capture“ aus dem Bereich des Films und der Animation arbeitet und Bewegungen speichert.

Jørgensen erprobte für sein anderes Projekt den „Microscribe“ für das Medium Glas. Die von dem „Microscribe“ gezeichneten Bewegungskonturen („Rhino software“) bilden die Gefäßmündung aus. Mit Hilfe von „unroll surface“ („Rhino software“) wird eine zweidimensionale Oberfläche entwickelt, die die Basis für die dreidimensionale Form aus einzelnen Keilen bildet. Diese werden aus Metallblech (Stainless steel) mit einem CNC-Laser Cutter ausgeschnitten ebenso der Rand und die Bodenplatte, die allerdings aus MDF (medium density fibreboard) bestehen. Die Form wird durch feuerfesten Gips verstärkt. Das so erstellte Modell dient als Gussform, das in den Ofen gestellt und über das eine Glasplatte gelegt wird. Durch den Prozeß des „free fall slumping“, des Absackens oder Abrutschens, entsteht eine Form, die den durch den Metallring vorgegebenen Konturen folgt und eine Schale ausformt. Das Glas hängt an der Mündung über den Stahlring herab. Dieser Glasrand kann nach Belieben belassen oder abgeschnitten werden.

Jørgensen verbindet bei diesen Schalen moderne Computertechnologie und die spezifischen Kennzeichen des Materials Glas.

Tavs Jørgensen absolvierte zunächst eine Töpferlehre in Dänemark. 1990 ging er nach England, wo er bis 1992 für die Dartington Pottery tätig war, mit der er weiterhin zusammenarbeitet. Er studierte anschließend 3D-Ceramic Design und Keramik am Cardiff Institute.



Jørgensen unterrichtet Keramik und Glas am Royal College of Art in London und hat Lehraufträge an verschiedenen englischen Universitäten inne. Er zeigte seine Arbeiten auf verschiedenen internationalen Ausstellungen.

Bei seinen Keramikarbeiten nutzt er ebenfalls Computertechnologie. So erstellte er mit 3D- und CAD-Programmen seine Keramikserie „helix-ceramic origami“ und verwendete Rapid Prototyping für den „contour range“.

Gemeinsam mit anderen Künstlern – darunter Gilbert Riedelbauch – erprobte er in Zusammenhang mit dem von der Robert Gordon University, Gray School of Art, Aberdeen und der University of Plymouth unterstützten Projekt „Connectivity“ die Möglichkeiten des Computers für das Handwerk. Hierbei ging es nicht nur um kreative Prozesse, sondern auch um die sozial-kulturellen Implikationen der neuen Technologien.



Mare Kelpman

„I confess that I stand in awe before every tiny textile piece. I am in awe of every yarn producer, knitter, maker of knitting machines, dyers, printers and all the other technicians, who put their heart and soul into their work. Accustomed as I have become to technical progress, the complicated fabrics made by the old masters that can now be produced in series all seems all the more unbelievable.

For me the most exciting textiles are those born of the skilful use of technique, the re-interpretation of these and the search for new ways of working. Of course, the concept is also important and a textile artist's work can often be simple and witty. But I usually enjoy a wonderful textile produced by a factory more than a unique piece created by a textile artist.

In my work, seeking out materials with the right qualities is important for me, as is the way materials behave and work together and the ability to bring out their tactile and aesthetic qualities. I value the application of technical skill—how materials change as they are worked and how they can be cleverly combined.”

Die beiden ausgestellten Textilarbeiten gehören zur Gruppe „Estonian National Embroidery“. Mare Kelpman verwendet unterschiedlich starkes Polyamid, das er laserschneidet.

Die Motive lehnen sich an Vorlagen aus Stick-Musterbüchern an.

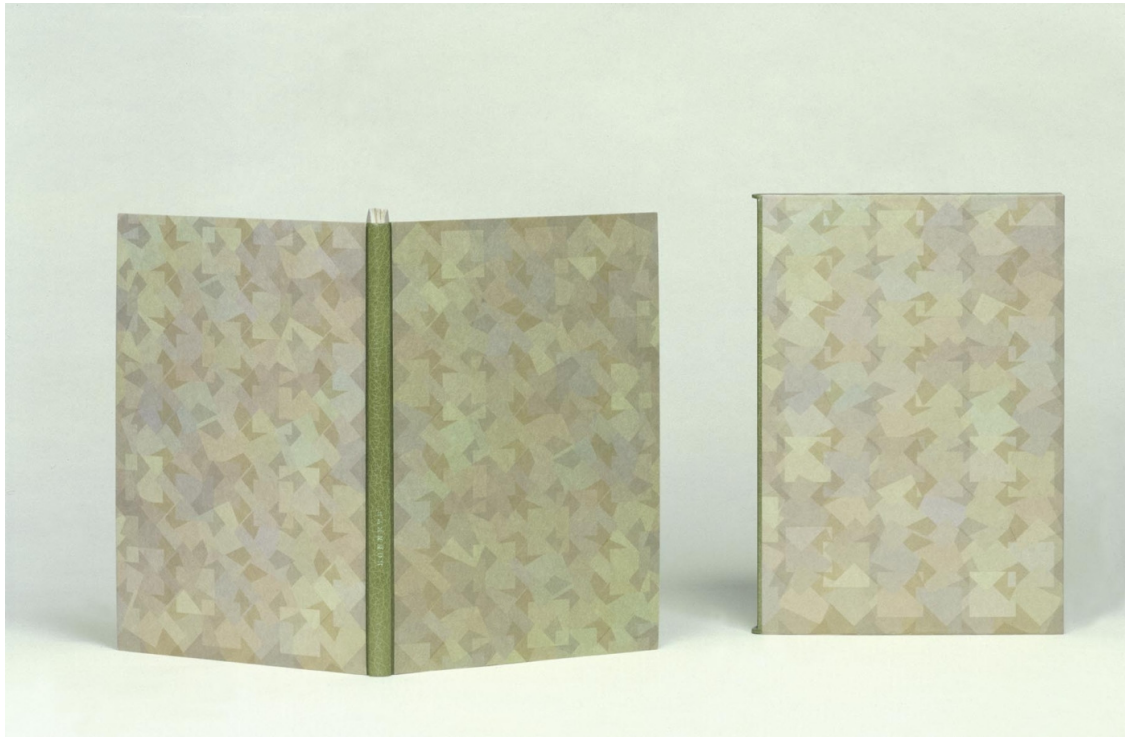
Die erste Arbeit orientiert sich an archaischen Sonnen-Mustern aus dem 18. Jahrhundert, die zweite Arbeit zeigt „moderne“ Kreuzstich-Blumen des letzten Jahrhunderts.

Mare Kelpman, Jahrgang 1950, ist Leiter der Estonian Academy of Arts und lehrt als Professor Textil-Design. Er studierte an der Estonian Academy of Arts und der Tartu Art School.

Ausstellungen

- 2008 Cloth and Culture NOW, Sainsbury Centre for Visual Arts, UK
 - 2007 The Fabrics of Mare Kelpman, Soosoo Gallery, Tallinn
 - 2005 Japan Textile Contest, Tokyo
 - 2005 Kaunas Art Biennale Textile 05, international textile biennial, Kaunas
 - 2005 Visions of Textile, Ausstellung des European Textile Network, Izmir
 - 2005 ReDesign, Berlin
 - 2004 Tradition and Innovation, 2nd European Textile and Fibre Art Triennial, Arsenal, Riga
 - 2003 Crossing, Estonian Museum of Applied Art and Design, Tallinn
- Vielzahl von Gruppenausstellungen und Preisen.

Mare Kelpman, Kõie 1A – 8, Tallinn 10415, Estland



Sonettes by William Shakespeare; Ernst Rowohlt, Leipzig 1910
 Sixth! Drugulin Druck; Grüner Halbmaroquinband; Überzüge für Einband und Schubler Inkjet auf f-Color 90 g

Mechthild Lobisch

„Der Computer ist für mich ein Werkzeug wie fast jedes andere. Es dient wie kein anderes Instrument um Grafiken, Buntpapiere, Entwürfe, Schablonen ganz handwerklich zu realisieren und auszudrucken. Ich kombiniere traditionelle Buntpapiertechniken mit Inkjetdruck. Die Präzision kommt mir entgegen und ermöglicht die Verwirklichung komplexer Ideen, die ohne Computer und Tintenstrahldruck nur mit sehr großem Aufwand oder überhaupt nicht zu bewerkstelligen wären.
 Ganz zu schweigen vom Umgang mit Schrift und Layout für meine Künstlerbücher, für Teilaufdrucke oder Katalog- und Buchgestaltungen.“

Der Bucheinband hat eine lange Tradition. Bedeutende Künstler haben sich mit dieser Aufgabe beschäftigt und dabei auch immer wieder mit den neusten Medien auseinandergesetzt. Der Bucheinband ist neben der Illustration ein Ausdrucksmittel des bildenden Künstlers in seiner Beschäftigung mit einem literarischen Text und zugleich dessen visuelle Umsetzung. Durch die haptische Komponente wird eine stärker sinnliche Beziehung zum Text aufgebaut als bei der Illustration. Der Charakter eines Textes teilt sich hier nun durch Farbigkeit und Oberflächenstruktur mit. Der Einband ist ein Zeugnis für die Auseinandersetzung des Künstlers mit dem Autor, seinen Intentionen und der Atmosphäre des Buches.

Mechthild Lobisch hat sich für ihre Einbände – bevorzugt Franzbände – neben den Klassikern auch gerne zeitgenössische Autoren bzw. Künstler ausgewählt wie Pierre Lecuire, Philipp Luidl und Georg Baselitz. Gerne kommt es bei diesen Projekten zu einem Dialog mit den Graphiken, die das Buch innen begleiten – so dass schließlich ein Dreiklang von Einband, Text und Graphik entsteht. Ihr Ziel ist stets die Suche nach und die Verwirklichung einer geistig und handwerklich-formal überzeugenden Lösung in der Auseinandersetzung mit einem Text. Sie will einen Text gerade nicht im herkömmlichen Sinne mit ihrem Einband illustrieren.

Die Künstlerin verwendet gerne farbige Papiere, Foliendruck und Kleisterpapier. Sie arbeitet in Linien, in der Kombination von Leder und Papier und setzte auch ungewöhnliche Materialien wie Eierschalen ein, die sich bei Handhabung des Buches vor einem Schutzumschlag und unter einem durchsichtigen Pergamentüberzug bewegen und dabei Geräusche erzeugten. Passenderweise gehörte dieser Einband zu John Cages Buch „Silence“ (1961/1983).

Gerne verwendet Lobisch lineare Dekore und bedient sich somit der gleichen Formsprache wie Schrift und Graphik, so dass der Zusammenklang von Innen und Außen unterstrichen wird. Die klare graphische Anordnung in rechten Winkeln, Streifen und Farbblöcken lässt sich auf die klare Organisation des Schriftspiegels auf der Seite beziehen, während die bewegten, sich z. T. überschneidenden Linien auch als Reminiszenz an das Skript des Autors aufzufassen ist und sich mit der handschriftlichen Fassung des Texts verbinden lässt, die noch die Schreibbewegung, die Stimmung seiner Gedanken vermittelt.

Lobischs Bucheinbände bestehen aus drei Teilen: Schuber, Schutzumschlag oder Chemise und dem eigentlichen Bucheinband. Diese verschiedenen Stufen leiten den Leser und Betrachter langsam in das Buch ein. Lobisch bezieht in ihre Einbände auch den früheren Einband und andere Elemente des ursprünglichen Buches mit ein, so dass die Geschichte und Materialität des Buches dokumentiert wird.

Unter Mechthild Lobisch wird nun der traditionelle Bucheinband, der mit Leder, Pergament und Papier, mit Prägestempeln und Falzen verbunden wird, in das digitale Zeitalter geführt. Selbst ihre „Marmorpapiere“ entstehen auf digitalem Wege.

Nach der Ausbildung zur Buchbinderin studierte Mechthild Lobisch 1961-1964 in Paris Französisch und Kunstgeschichte an der Sorbonne sowie Einbandentwurf, Einbandgeschichte und Dekorationsvergoldung an der Ecole Estienne.

Anschließend besuchte sie von 1965-1971 die Folkwangschule für Gestaltung in Essen. Ein Aufbaustudium an der Hochschule für visuelle Künste La Cambre in Brüssel schloß sich an.

Neben der Tätigkeit als bildende Künstlerin unterrichtete sie seit 1981 als Dozentin an der Akademie für Gestaltung in München, und 1995-2006 war sie Professorin für den Fachbereich Malerei/Buch an der Hochschule für Kunst und Design auf der Burg Giebichenstein, Halle.

1997 gründete und leitete sie das Otto-Dorfner-Institut der Burg Giebichenstein.

Ausstellungen im In- und Ausland, Preise und Auszeichnungen, Publikationen in Büchern und Fachzeitschriften, Arbeiten in privaten und öffentlichen Sammlungen und Bibliotheken im In- und Ausland.

1996 Retrospektive in der Galerie für angewandte Kunst München, in der Deutschen Bücherei Leipzig, im Gutenberg Museum Mainz und in der Bibliotheca Wittrockiana, Brüssel, begleitender Katalog: Mechthild Lobisch – Von Taschenbuch bis Raumbuch, Schriften des Bayerischen Kunstgewerbe-Vereins e.V. Bd. 17, München 1996

1999 Herausgeberin von „Zwischen van de Velde und Bauhaus – Otto Dorfner und ein wichtiges Kapitel der Einbandkunst“, Otto-Dorfner-Institut Weimar.



Edith Lundebrekke

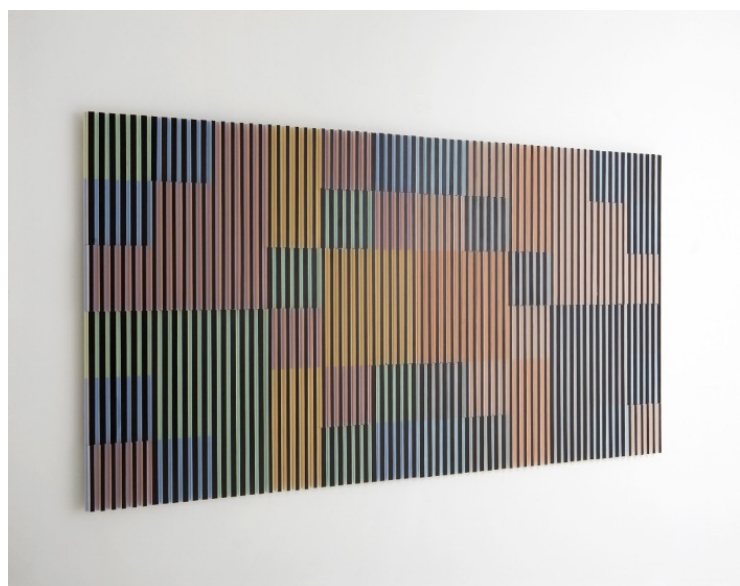
Edith Lundebrekke hat ihre Ausbildung am Department of Textile Prints am National College of Arts and Crafts in Oslo 1992 abgeschlossen.

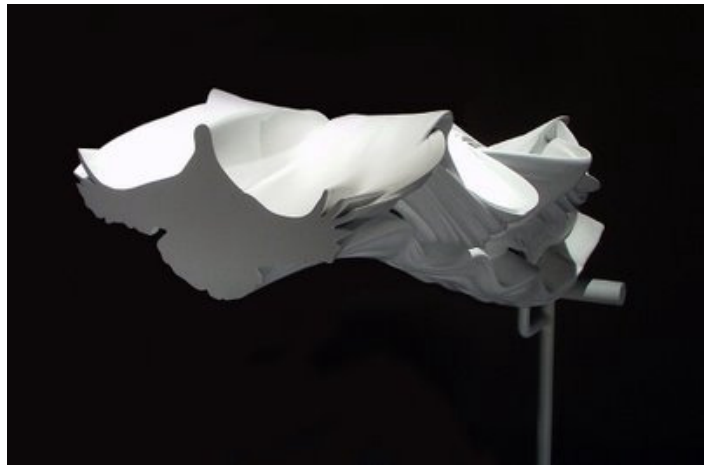
In ihren Arbeiten, die sie am Computer kreiert, finden sich immer wieder dynamische Wiederholungen von geometrischen Streifen-Mustern und deren mögliche Kombinationen. Die stets neue Zusammenstellung ihrer einzelnen Werkelemente bestimmt die Reliefs, die aus farbigen Holzleisten bestehen, welche wiederum in rhythmischen Abständen auf einer Platte angebracht sind. Das Wechselspiel der farbigen Leisten mit dem farbigen Hintergrund schafft eine erstaunliche dreidimensionale Wirkung, die je nach Blickwinkel und Lichteinfall variiert. Jedes Relief kann als eigenes Bildwerk betrachtet werden oder als Teil verschiedener Kombinationsmöglichkeiten.

Edith Lundebrekkes Arbeiten finden sich in zahlreichen öffentlichen und privaten Sammlungen. Die Künstlerin lebt und arbeitet in Trondheim, Norwegen.

Einzelausstellungen (Auswahl):

- 2004 Trondhejms Kunstforening, Trondheim
- Kunstnerforbundet, Oslo
- 2003 Galleri H.A.V., Hustad, Norwegen
- 2001 National Museum of Decorative Arts, Trondheim
- RAM Galleri, Oslo
- 1997 Format in Bergen, Norwegen





Geoffrey Mann

Die in der Ausstellung gezeigten Arbeiten „Attracted to Light – Moth“ und „Flight Take off“ gehören zu Geoffrey Manns „Long Exposure Series“:

„The *Long Exposure series* capture an essence of the absolute through materialising the ephemerality of time and motion.

Attracted to Light narrates the erratic behavior of a moth upon the stimulus of light. The trajectory is captured through cinematic technology and the echo of the path, materialized through rapid prototyping, forms a delicately poetic hanging lamp.“

Die Lampe „Attracted to Light“ dokumentiert den Flug einer Motte um eine Lichtquelle, während „Flight Take Off“ auf der Bewegung eines fliegenden Vogels basiert. Das Festhalten von Bewegungsabläufen und ihr Sichtbarmachen erinnert an die Bewegungsfotografie des späten 19. Jahrhunderts wie die Arbeiten von Eadweard Muybridge und schneidet damit zugleich das Thema der technischen Revolutionen an.

Die Arbeiten der Serie dokumentieren Manns Auseinandersetzung mit dem Nichtsichtbaren und Vergänglichen sowie sein Bestreben diese Effekte sichtbar zu machen und durch die Hilfe moderner Technologien in eine dreidimensionale Form zu übersetzen. Das Fixieren der Bewegungsabfolge lässt das Vergängliche nachvollziehbar werden und überträgt die daraus entstandenen Formen in konkrete Objekte aus Kunststoff, Glas und Porzellan.

Bei seinem Lampenobjekt besteht zudem ein inhaltlicher Bezug zwischen Funktion und Motiv.

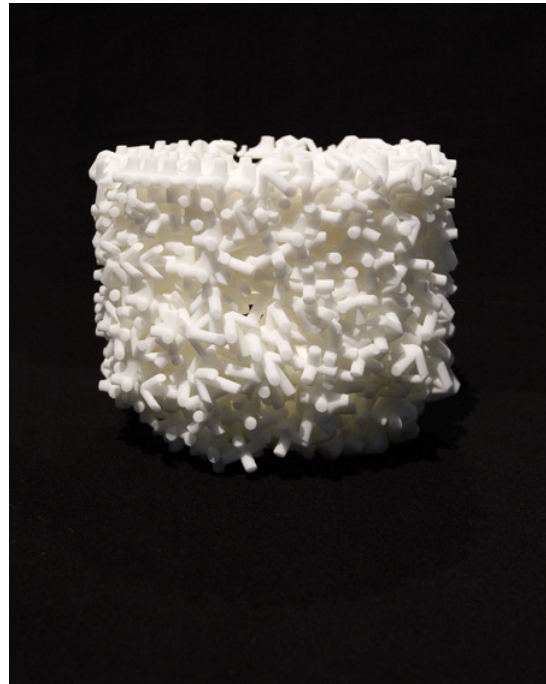
Geoffrey Mann studierte dreidimensionales Design an der Grays School of Art, Robert Gordon University, in Aberdeen und an der Moholy-Nagy University of Art and Design in Budapest. Anschließend studierte er am Royal College of Art in London im Bereich Keramik und Glas. 2005 gründete er in Edinburgh das Studio *Mrmann.

Ausstellungsbeteiligung (Auswahl):

- Design and the Elastic Mind, Museum of Modern Art, New York, 2008
- Tarot, Pasagen, Köln, 2008
- Luster, Project 4, Washington DC, 2008
- Art + Space, Herman Miller National Design Center, Washington DC, 2008
- DNA, Form Olympia, London, 2008
- International Bombay Sapphire Glass Preis, London / Mailand, 2005 / 2008
- Digitability DesignMai Berlin, 2007
- Future Voices: celebrating diversity, Dundee, 2007
- Perimeters, Borders and Boundaries, CityLab, Lancaster, 2006
- British Glass Biennale, John Ruskin Centre, Stourbridge, 2006
- Like Nowhere Else, Royal College of Art, London, 2005
- Sense and Sensuality, Royal College of Art, London, 2004

Geoffrey Manns Arbeiten befinden sich in der Sammlung des Museum of Modern Art in New York.

Er unterrichtete an verschiedenen Schulen und ist zur Zeit Product Design Lecturer an der Grays School of Art, The Robert Gordon University in Aberdeen.



Justin Marshall

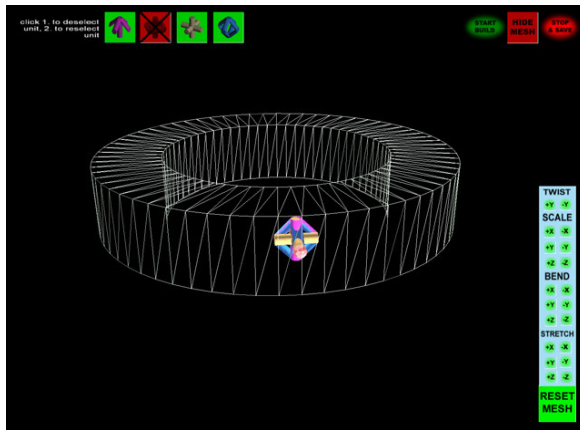
Justin Marshall arbeitet in den Gruppen „Automake“ und „Autonomic“, deren Mitglieder sich mit dem Einsatz des Computers in Hinblick auf Kunsthandwerk und Design beschäftigen. Ziel von „Automake“ (gegründet 2006), zu der Dr. Ertu Unver und Paul Atkinson von der School of Art & Design der University of Huddersfield zählen, ist die Verbindung von generativen Systemen mit handwerklichen Kenntnissen und digitaler Produktion, um neue Wege des Designs zu erproben und zu eröffnen. Dabei sollen die Grenzen zwischen den Bereichen von Hersteller und Konsument, von Handwerk und industrieller Produktion zunehmend aufgelöst werden. Es sollen Unikate entstehen, die auf dem Einsatz von verschiedenen Methoden von RP/RM (Rapid Prototyping/Manufacturing)-Technologien und CNC (Computer Numerical Control)-Technik basieren. Der Konsument soll mit eigens entwickelten nutzerfreundlichen Computer-Technologien seinen eigenen Entwurf kreieren, der dann von „Automake“ umgesetzt und verwirklicht wird.

Die „generative systems“ wurden als Verständnishilfe bei komplexen naturwissenschaftlichen und mathematischen Problemen entwickelt und beruhen darauf, daß einige grundlegende Gesetze wiederholt werden, um verschiedenartige und unvorhergesehene Ergebnisse zu erstellen. „Automake“ verwendet „Virtools game authoring software“: Aus Modulen soll eine Vielzahl verschiedener Formen entwickelt werden können, die nach dem Zufallsprinzip zu einmaligen komplexen Matrix-Strukturen führen.

Zunächst gibt das Programm einfache rechteckige Gitterstrukturen vor, die durch Kombination erweitert und gestaltet werden können. Durch „Random Fill (beta)“ können physikalische Merkmale von Objekten nachgeschaffen werden und die erstellten Matrixstrukturen in die gewünschte Form gebracht werden.

Die ausgestellten Arbeiten sind mit RP-Technologie aus SLS (Selective Laser sintered)-Nylon hergestellt.

Erwünscht von „Automake“ ist eine Ausgewogenheit von persönlicher Gestaltung und Zufälligem/Unvorhergesehenem. Wichtig ist zudem, dass die Dateimengen relativ klein gehalten werden können, so dass sie einfach zu versenden sind, um dann die Modelle und Objekte über Rapid Prototyping und andere digitale Produktionstechnologien zu erstellen.



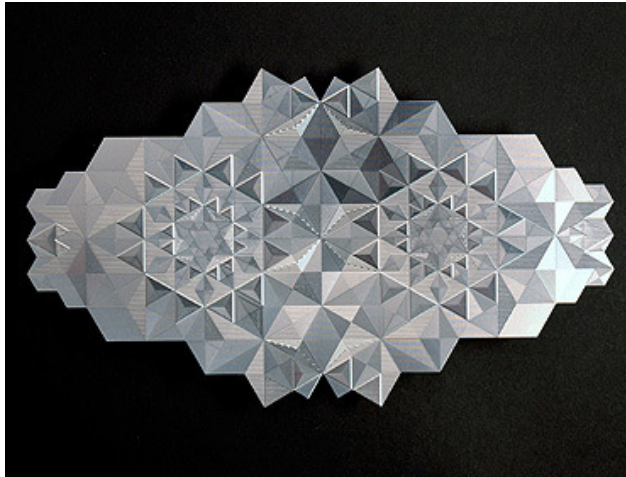
Justin Marshall studierte Kunst und Keramik. Er beschäftigte sich in seiner Abschlußarbeit mit der Bedeutung und dem Einsatz von CAD/CAM-Technologien für Designer und Kunsthandwerker. Nach seiner Dissertation 2000 galt sein Interesse der Verbindung von neuen Technologien und traditionellem Handwerk, der Bedeutung digitaler Technologie in Hinblick auf neue ästhetische Möglichkeiten, auf das Verhältnis von Handwerk und Industrie, von Hersteller und Konsument.

Zusammen mit weiteren „Autonomic“-Mitgliedern, Katie Bunell und Tavs Jørgenson, erarbeitete Marshall bis 2000 „Tessallating House Tiles“. Mit einer begrenzten Zahl von Fliesenmustern sollte ein komplexes Mosaikmuster entstehen. Die Muster wurden mit „Adobe Illustrator“ entworfen, und die Gussformen mit einer CNC-Fräse hergestellt und dann in Silikonplastik gegossen.

Im Kontext von „Autonomic“ entwickelte Justin Marshall verschiedene Projekte, die sich mit digitaler Technologie und Keramik beschäftigen. 2005/2006 entstand „Coded Ornament“ (in Zusammenarbeit mit Hayles & Howe, Bristol) – hier ging es um dekorativen Stuck auf Basis von CAD/CAM-Technologie –, und 2005 betreute Marshall in Höhr-Grenzhausen eine Versuchsreihe mit zweidimensionalen aperiodischen Mosaikmustern für Keramikfliesen. Die Fliesen mit einem flachen Reliefmuster basieren auf zwei Grundformen, aus denen eine Vielzahl unterschiedlicher Entwürfe entwickelt werden kann. Diese werden dann CNC-gefräst und pudergepreßt.

Ein weiteres Projekt, „Body Urns“ (2006), galt der Entwicklung einer Vasenform, die ebenso wie der asymmetrische Ausguß auf den Körperprofilen Marshalls aufbaut. Das Modell wurde mit SLS RP-Technologie erstellt. Ein zweites verfeinertes vierteiliges Modell wurde durch CNS-Fräsen produziert. Das Muster wurde mit einem digitalen Schiebedrucker gedruckt und auf das weißglasierte Porzellan aufgetragen.





Drummond H. Masterton

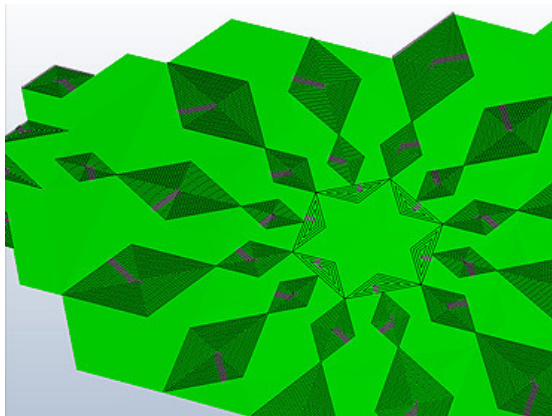
Masterton arbeitet als Research assistant bei „Automatic“. Zu seinen Projekten zählen „Star Tessellation“, „surface patterning“, „terrain cup“ und „Cycleau-Cornwall“.

Für „Star Tessellation“ bedient er sich der RP-Technologie und der CNC-Fräse. Kennzeichnend für diese Prozesse sind drei- bzw. mehreckige Grundformen. Sie werden als STL-Format gespeichert, wobei der eckige Charakter durch ein Verkleinern der Formen gemildert werden kann.

Masterton beschäftigt sich intensiv mit den Bedingungen des STL-Formats und seinen Gestaltungsvorgaben. Als Anregung dienten ihm bei dieser Auseinandersetzung verschiedene Fliesenformen, besonders solche aus dem islamischen Bereich.

Er wendet sich in seinen Entwürfen von den geläufigen STL-Maßgaben ab und gestaltet Flächen mit mosaikartigen Mustern. Unter Verwendung von 3D-Studio-MAX und den Grundformen des Achte- und Dreiecks erarbeitet er über Manipulierung der Punkte und Kleinformen in einem sehr zeitintensiven Prozess eine dreidimensionale Schalenform.

Hergestellt wurden die Objekte mit CNC-Fräsen in Aluminium und Plexiglas, woraus sich jeweils unterschiedliche Lichteffekte ergaben.



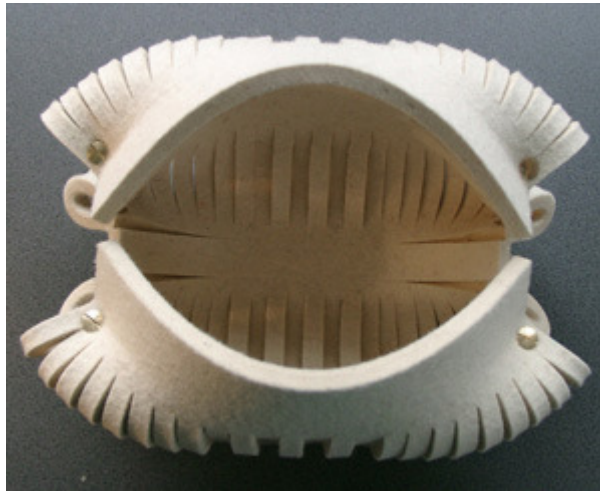
Ein weiteres Projekt widmet sich dem „Surface Patterning“. Hier setzte er sich mit dem Vorurteil auseinander, dass die digital erstellten Objekte einen kühlen und sterilen Eindruck vermitteln. Im Verlauf von Experimenten versuchte Masterton, diesem Effekt über CNC-Fräsen entgegenzuwirken und eine eher handwerkliche Ästhetik zu schaffen, obwohl über das traditionelle Handwerk eine solche Optik gerade nicht zu erreichen wäre. Bewusst spielt er hierbei mit dem Paradox von digitaler Technologie und traditionellem Handwerk. Masterton erstellte für die CNC-Fräse ein Muster über das Programm „Adobe Illustrator“, wodurch sowohl komplexe Muster als auch eine dreidimensionale Formgebung möglich werden.

Drummond H. Masterton (geb. 1977) studierte 3D-Design an der Grays School of Art, Aberdeen und Goldschmiedekunst am Royal College of Art in London. Er unterrichtet 3D-Design und arbeitet als Research Assistant im Bereich 3D-Digital Production am University College Falmouth, Penryn.

Ausstellungen:

2003 Intersculpt, Museum of Science and Industry, Manchester
2006 Languages, Wanderausstellung
2006 Interface, Devon Guild of Craftsmen, Devon

Seine Arbeiten wurden von der Contemporary Art Society (London) erworben.



Janette Matthews

Matthews Interesse gilt dreidimensionalen Textiloberflächen, die auf zweidimensionalen Mustern aufbauen. Dieses wird in ihren Filzobjekten deutlich, in den Gefäßen und Wandbehängen, aus denen in verschiedenen Anordnungen Streifen ausgeschnitten sind, die sich aus der Filzoberfläche herauslösen und in den umgebenden Raum hineinragen. Sie kombiniert in ihren Filzarbeiten Lasercut und Handarbeit.

Am Anfang des Entwurfsprozesses entstehen kleine Papiermodelle, in die das Muster mit einem Skalpell eingeschnitten wird. Das Muster wird dann maßstabsgerecht auf Papier aufgezeichnet und eingescannt oder mit einem CAD-Programm, basierend auf Adobe Illustrator, eingearbeitet.

Matthews studierte Multi-media Textile Design an der Loughborough University School of Art and Design und an der Universität Stellenbosch. Sie arbeitet zur Zeit an ihrer Doktorarbeit über dreidimensionale Textilien an der Loughborough University School of Art and Design.



Bartek Mejor

Bartek Mejor, Jahrgang 1977, hat in Bath 3D-Design studiert und interessiert sich vor allem für die Möglichkeiten, die das traditionelle Handwerk in Kombination mit den modernen technischen Wegen bietet, wie beispielsweise CAD-Design oder Rapid Prototyping. Die Freude am Experimentieren und die Entwicklung neuer Arbeitsmethoden sind für den jungen polnischen Designer besonders spannend.

Seine aktuellen keramischen Arbeiten sind das Ergebnis der Verbindung von CAD-Geometrie und zeitgenössischen Trends der Architektur. Gleichzeitig zeigen sie auch die Faszination der japanischen Papierfaltkunst und des Papiers im Allgemeinen.

Charakteristiken, wie Leichtigkeit und Lichtdurchlässigkeit, interessieren ihn besonders.

Bartek Mejor bevorzugt für seine Arbeiten dünnes Porzellan, das diese Eigenschaften bestens erfüllt.

Die Formen seiner Gefäße und Objekte sind mithilfe einer Modell-Software gestaltet und dann in Papiermodelle umgeformt. Diese werden wieder auseinander gefaltet, sodass flache Gebilde entstehen, die in realer Größe erneut zusammengestellt werden und zwar so, dass sie für die Konstruktion eines 3D-„Puzzles“ verwendet werden können. Diese Modelle werden für die Gipsformen genutzt. Die Formen werden gegossen und mit einem Schlicker überzogen, der nach dem Brand die Objekte mit einem leichten Glanz versieht. Die Stücke werden im Elektroofen bei 1260 °C gebrannt.

Bartek Mejor hat 2008 den Talente-Preis auf der IHM gewonnen und arbeitet in der Keramik-Gemeinschaft „Keramos“ mit mehreren Keramikern in Warschau.



Jason Miller

Jason Miller setzt sich in den Tellern seiner Serie „Seconds“ auf ironisch-witzige Weise mit den gestalterischen Grundlagen des traditionellen Musters auf Porzellantellern auseinander, indem er seine Motive dezentralisiert und anschneidet. Die schwarz-roten flächigen Vogel motive kontrastieren mit den klassischen floralen und geometrischen Dekoren.

Bei den Motiven handelt es sich um „Decals“, um Nass-Schiebebilder, die im Sieb - oder Microprintverfahren hergestellt werden. Sie sind mit Computerprogrammen entworfen worden – die Vögel in „Photoshop“ und die Muster in „Illustrator“. Die Teller werden von „Areaware“ produziert.

Jason Miller (geb. 1971 in New York) studierte an der Indiana University und an der New York Academy of Art. Er arbeitete als Assistent von Jeff Koons und war für Ogilvy and Mather sowie für Karim Rashid tätig. 2001 eröffnete er sein eigenes Design-Studio. Seine Entwürfe umfassen alle Medien – Keramik, Möbel, Glas, wobei sein besonderes Interesse Alltagsgegenständen und ihrer Wiederverwendbarkeit gilt.

Jason Miller liefert Entwürfe für Areaware, Persol, Brookstone, Carlo Rossi, Kikkerland und Idee. Seine Arbeiten sind in der Sammlung des Museum of Arts and Design in New York vertreten.

Ausstellungen

- 2008 Personal Shopper, Frankfurt
 - 2007 Better Than You Remember, Miami
 - Everything's Amiss, Ministry of the Interior, Toronto
 - My Bad – It's all Good, Shelburne Museum, Shelburne, Vermont
 - New Furniture and other Projects, Mailand
 - 2006 Dirty, Busted, Broken, Peel Gallery, Houston
 - Tape, Dust and Fake Antlers, P Design Gallery, Denver
 - Salone Satellite, Mailand
 - "Ersatz Heirlooms" Cystem Gallery, Tokyo
 - 2005 Little Gifts, Twentieth, Los Angeles
 - 2004 OK As Is, The Future Perfect, Brooklyn
- Zahlreiche Gruppenausstellungen

Preise

- International Design Awards, Kitchen Accessories/Table Top, 2007
- International Design Awards, Lighting, 2007
- Wallpaper Design Awards, Best Breakthrough Designer, 2007
- Forbes.com, Tastemaker, 2007
- Bombay Sapphire Rising Star Award, 2005



Carla Nuis

„In this work, that came out of my project ‘Objectifying Ornamental Patterns: A Mapping Approach’ (M.Phil., RCA, June 2005), I have tried to enhance the grandeur of classic two-dimensional ornamental textile patterns by transforming them into open worked three-dimensional precious metal jewellery objects. To that end, I abstract the patterns from their original carrier – typically luscious historical fabrics. Specific forms, in particular pearls, are the inspiration for the forms I use for my objects. I associate forms from the same setting or era from which the original fabric patterns stems. I thus ‘objectify’ the ornamentation. Building on the relationship between order and beauty, I chose particular patterns of which the complexity can be increased within a structure. To objectify patterns in silver and gold, I researched and developed specific CAD/CAM- and photo- and electro-etching techniques. My objectification methodologies include the practical transformation, the projection and the physical construction of objectified patterns in thin gold or silver sheets. To map a two-dimensional pattern into a three-dimensional form, and then map it back into the flat for further processing in metal, involves computer-aided methods, chemical and electrolytic etching techniques, forging and laser welding.”



Carla Nuis bezog sich für ihre Kette aus Silberperlen auf das Stoffmuster in Bronzinos Porträt der Eleanora von Toledo (1545, Uffizien, Florenz). Für die anderen ausgestellten Arbeiten dienten Stoffe des 16. Jahrhunderts aus Sizilien, Spanien und Venedig als Vorbild.

Nuis' Arbeiten sind äußerst filigran und transparent. In ihren Objekten wird die Zartheit und Feinheit der Linien noch durch die leicht unregelmäßige Form unterstrichen, die auf ihre Fragilität anzuspielen scheint.

Die Linien verbinden sich in ihrem Hintereinander und werfen Schatten auf den Boden, auf dem das Objekt aufgelegt ist. Sie bestehen damit nicht nur aus Ornament, sondern bilden auch Ornamente aus und

nehmen zum umgebenden Raum Bezug auf.

Carla Nuis (geb. 1970 Barendrecht, Niederlande) absolvierte eine Goldschmiedeausbildung an der Vakschool in Schoonhoven und studierte anschließend an der Kunstakademie (ABK) in Maastricht und am Royal College of Art in London. Sie arbeitet in Haarlem und unterrichtet an der Academy of Art (ABK) in Maastricht.

Einzelausstellungen

2003 Contemporary Applied Arts (International Showcase), London

2000 Gallery Marleen Guthschmidt, The Hague

1999 Gallery Amarna, Maastricht

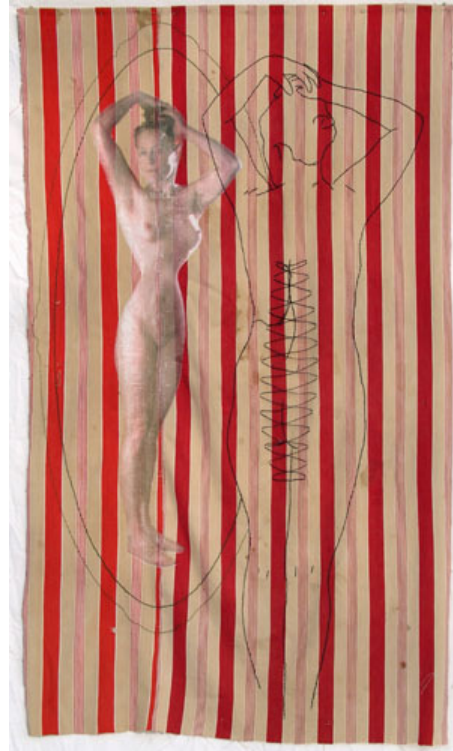
1997 Gallery Lous Martin, Delft

Teilnahme an zahlreichen internationalen Gruppenausstellungen

Zahlreiche Preise und Stipendien.

Ihre Arbeiten sind in den folgenden Sammlungen vertreten: Art Collection in Sittard, Victoria & Albert Museum in London, Stedelijk Museum s'Hertogenbosch, Museum voor Moderne Kunst in Arnhem.





Silja Puranen

Silja Puranen ist von Fotografien als Dokumentationsmedium fasziniert. Indem sie Fotos digital manipuliert, verfälscht sie Dokumente einer möglichen Realität. Puranen verwendet ihre eigenen Fotos, die sie bearbeitet und auf Textil druckt. Die textilen Untergründe sind gebraucht, benützt, und strömen so, wie sie sagt, Heimat, Schutz, Erinnerung, Körper und Identität aus. Die Fotos erzählen Geschichten über die Beziehungen eines Individuums und der Gesellschaft.

Die Finnin steht ihren meisten Projekten selbst Modell, um die Unmöglichkeit herauszustellen, dass eine Person in die unterschiedlichen Forderungen der wechselnden Ideale und Normen der Gesellschaft passen kann. Die Originalfotos sind dabei extrem bearbeitet und manipuliert. Puranen streckt, beschneidet und deformiert den Körper, beschwert das Modell mit einer Portion Extra-Gewicht, zusätzlichen Jahren oder verleiht ihm einen komplett anderen Charakter. Die meisten Prozesse in diesen Veränderungen sind digital gezeichnet und gemalt. Puranen baut ihre Abbildungen Schritt für Schritt auf, indem sie Farben, Texturen, Schatten und Lichter verändert.

In vielen Stücken benützt sie Stickereien, um zeitliche und räumliche Schichten in die Arbeit einfließen zu lassen. Indem Silja Puranen digital bearbeitete Fotos und Stickereien kombiniert, markiert sie die Anfänge und momentane Entwicklungsstufen der textilen Tradition.

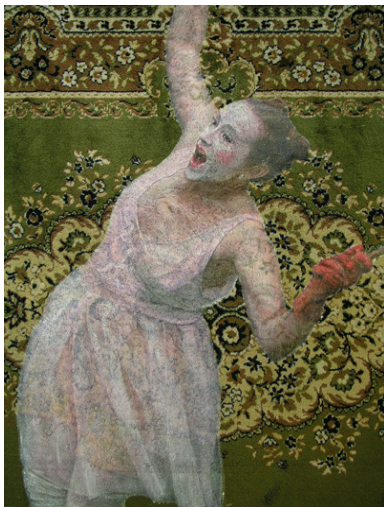
Das Thema der Serie „Presentable to Society“ ist das weibliche Schönheitsideal, das durch die Geschichte hinweg verfolgt wird. Puranen konzentriert sich besonders auf die Unmöglichkeit des angestrebten Ideals sowie auf die unnatürlichen Merkmale eines „schönen“ Körpers. Sie hat modische und begehrten weibliche Silhouetten aus unterschiedlichen Epochen herausgepickt. Auch spielt sie mit dem Gedanken, wie der Körper beschaffen sein sollte, um am begehrtesten zu sein, ohne durch Korsetts, Krinolinen oder andere Instrumente „bearbeitet“ zu sein. Durch die historische und

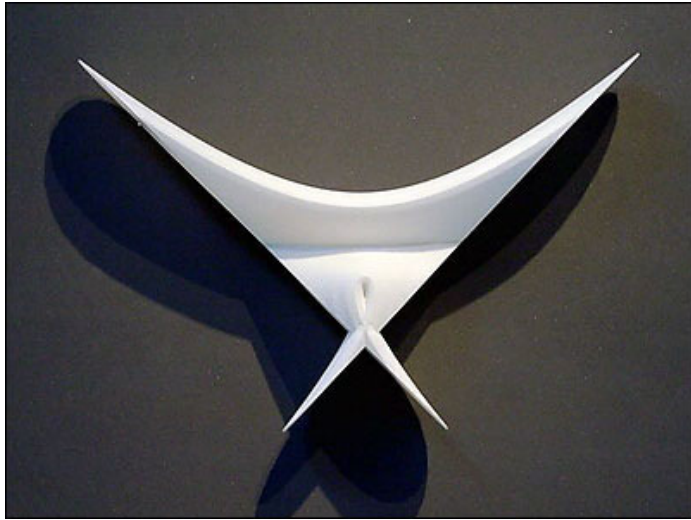
humoristische Annäherung hofft die Künstlerin, auf die Schönheitsideale der Gegenwart aufmerksam zu machen. Ein übertriebenes Schönheitsideal ist heute immer noch aktuell, wenn auch die Reifröcke und Korsetts durch Diäten oder Schönheitsoperationen ersetzt wurden, wie Silja Puranen sagt.

Silja Puranen studierte an dem Kuopio Institute of Art and Design und der Universität von Helsinki.

Einzelausstellungen

- 2008 Galleria Titanik, Turku
- 2007 Galleria Katariina, Helsinki
LaGaleria, Barcelona
- 2006 Belgrade Cultural Centre Art Gallery
- 2005 Mältinranta Art Center, Tampere
- 2004 LaGaleria, Barcelona
Galleria Becker, Jyväskylä
Galleria G, Helsinki
- 2003 Nights of the Lights, Tuusula
- 2001 Connections, Galleria Sitruuna, Kuopio
- 2000 Connections, Galleria 5, Oulu; The Gallery of Hämeenlinna Kultural Centre
- 1999 Galleria Bau, Helsinki
- 1994 Fictive Souvenirs, VANTAG, Oporto
- 1993 Vapauden aukio, Helsinki
- 1991 Ixia Galleria, Tampere
- 1990 Kirjakahvila Naistenhuone, Helsinki





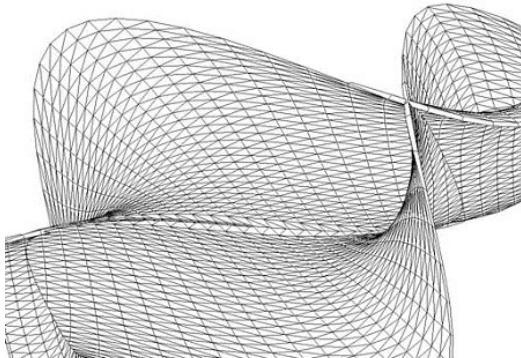
Gilbert Riedelbauch

Riedelbauch entwirft dreidimensionale Objekte, die über CAD- und RP-Technik konzipiert und hergestellt werden. Die Anregung für die Formen erfolgen durch mathematische Gleichungen, aber auch durch Handwerkstraditionen und traditionelle Verfahren der Herstellung.

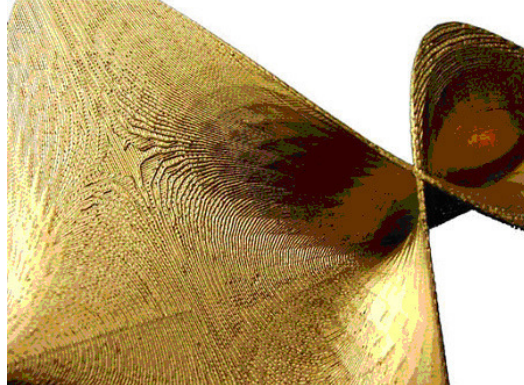
Zu seinen jüngsten Experimenten zählen Lichtobjekte.

Die ausgestellten Arbeiten sind aus einem Nylon-Glas-Gemisch und ABS gearbeitet und z.T. mit Blattgold versehen.

CAD Wireframe simulation



FDM Object large



Riedelbauch hat eine Lehre als Silberschmied und eine Ausbildung an der Akademie der Bildenden Künste in Nürnberg absolviert. An der Australian National University (ANU) School of Design schloss er mit dem Graduate Diploma im Bereich des Silberschmiedens ab.

Riedelbauch lehrt an der School of Art der ANU in Canberra. Hier gehörte er zu den Gründern des „Digital Art Studio“. Seit 1994 unterrichtet er Computer Aided Design (CAD) und 3D-Computer Anwendungen. Zu seinen weiteren Tätigkeitsbereichen zählt die Mitarbeit im FieldScreen Research Project. Hier kommt es mittels einer Digitalkamera und Computer zu einem Austausch zwischen Studenten und ihren Betreuern auch über weite Entfernungen hinweg.

2002 stellte Riedelbauch bei „Meister der Moderne“ auf der IHM aus und erhielt den Bayerischen Staatspreis.



Anthony Roussel

„The synthesis between drawing and architecture are the fundamental re occurring themes in my work. The jewellery I create function as sculptural objects as well as wearable pieces of body adornment in their own right. Mark making is a process integral to the way I design, essentially it is at the very core of the ideas I choose to explore. My work takes on a transient nature with delicate flowing lines that echo a rhythm. This rhythm has led me to the layering of sheet materials. Repetition is also a fundamental aspect to the way I construct my designs by building flat elements into a 3d form.

The complex linear patterns in my work have drawn me to using new technologies such as 3d software, rapid prototyping and laser cutting. These give my designs a controlled fluidity and accuracy. Multiple layers cast subtle shadows that accentuate the quality of line that is central to my work

Predominately, I work with wood that is laser cut. The tactile, symbolic and inherent qualities of wood appeal to me. Its smell, texture and grain draw me closer to working with it. As the laser pierces through the material, it leaves a burnt edge. This mark left as a result of the lasers heat symbolises the action of depositing led on to paper, as I would do in a drawing.

By using laser cutting I am applying a new and exciting way of working with one of the oldest materials known to man. The meeting of innovation and tradition challenges contemporary jewellery. With the use of wood, I am questioning the traditional notions of preciousness, In using new technologies as a tool, I am questioning existing perceptions of craft.”

Roussels Arbeiten bestehen aus dünnen übereinanderliegenden Holzschichten. Die Schmuckstücke lassen seine Vorliebe für das Material deutlich werden. Diese bezieht sich nicht nur auf die ästhetischen Qualitäten, sondern auch darauf, dass Holz leicht und weniger kostspielig als Metall ist. Die geschwungenen Konturen, die runde Form erinnern an den Ursprung des Materials – den Baum.

Roussel studierte zunächst graphische Kunst und dann Silberschmiedekunst an der London Metropolitan University. Demnächst wird er sich unter seinem Mentor, dem ebenfalls in der Ausstellung vertretenem Tavs Jørgensen in Hidden Art's Making it Digital-Projekt am 3D Production Research Cluster des University College in Falmouth mit den Möglichkeiten der RP- und CNC-Technologien beschäftigen.

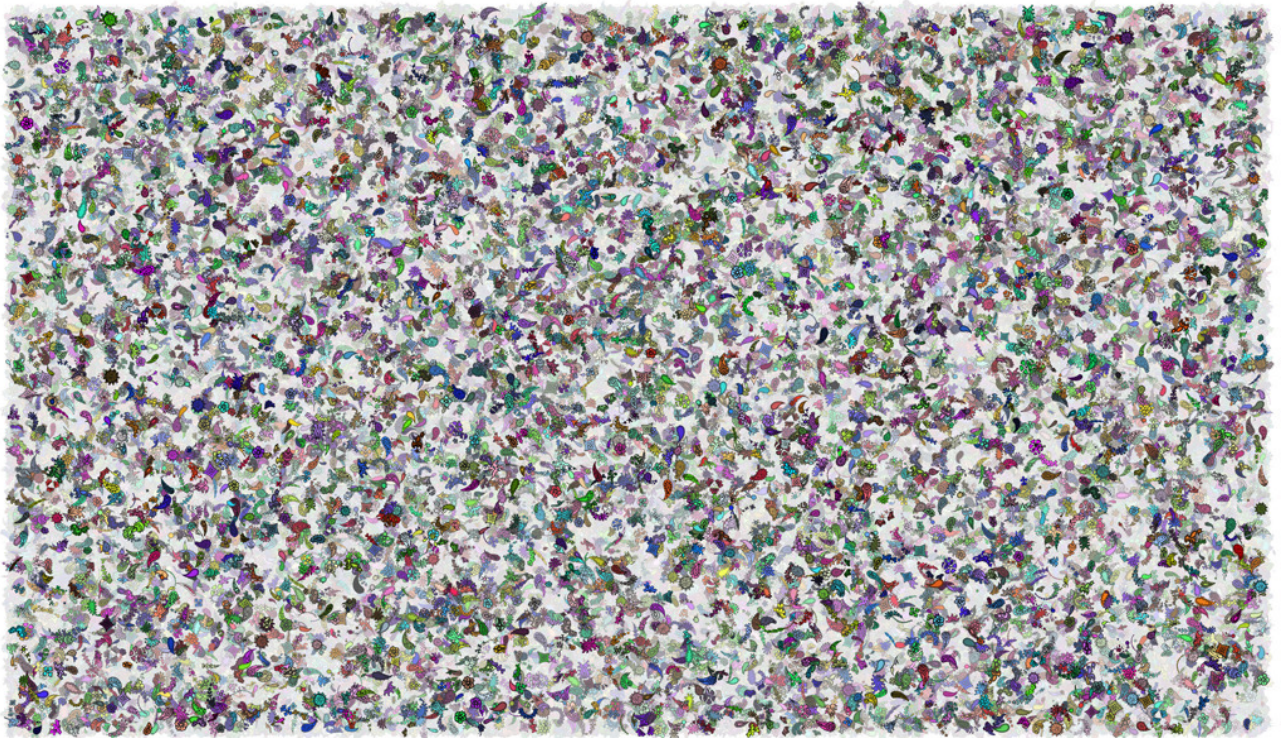


Preise

2007 Precious Metal Bursary, The Worshipful Company of Goldsmiths
The Goldsmiths' Craft and Design Council, Commended for Fashion Gallery Jewellery

Ausstellungen (Auswahl)

2008 One Year On, New Designers, Design Business Centre, London
The New Organics, Electrum Gallery, London
Digital Utopia, New Generation Arts, Birmingham
SOFA New York, Charon Kransen Arts, Park Avenue Armory, New York
New Designers Exhibition, Expo Arte Smykkedesign, Oslo
Art in the Bar, Greenwich Picture House, London
Inhorgenta Europe, London Jewellery Exports, München
The Goldsmiths' Craft and Design Awards Exhibition, Goldsmiths' Hall, London
Junky Styling Catwalk Show, The Brick House, London
New Faces Showcase, Crafts Council, V&A Museum, London
Collections Spring Fair, Earls Court Exhibition Centre, London
Designer Crafts, Society of Designer Craftsmen, Mall Galleries, London



Simon Schofield

“He [Schofield] is able to control the image-making process with absolute precision, but often allows degrees of randomness and chance to enter in to the process. In this way his images often contain elements of surprise, and can be described as “Generative Images”, in that the computer completes the piece, or a series of images, after the process has been defined. The system being written in the same super-fast programming language used for writing games (C++), but even so, a single image may take one or two days to fully render. [...]

His system is able to make what we would call “patterns” – recognisable configurations that are homogeneous over a very large area – but patterns that contain no repeat, as such; we may be able to see repeated small elements, but not the usual repeat that is a product of the process of accepted mechanical printing techniques. In this way we are able to think of his patterns and images as statistical entities, rather than as deterministic, pre-planned outcomes and in this way, again, they mirror the qualities of natural phenomenon rather than mechanically produced artefacts. [...]

The system works by reading in a set of “input images”, and then piping them one-by-one through an elaborate chain of user-defined transforming processes, before being composited onto an “output image”. The system loops round again and again (or “iterates”) each time adding more sub-images to the output image, until the user tells the system to stop, or as number of iterations is reached. In a final piece there may be as many as 1 million smaller images added to the output image. The input images are normal digital images but with an accompanying alpha-mask, so that the visible region of the image is an arbitrary shape surrounded by a transparent boarder. The output image is often extremely large; a typical image for print would be in the region of 15k by 10k pixels (150 megapixels).

The transforming processes applied to each input image may be, for instance, a change in scale, rotation, colour, location or transparency. More complicated rules define how the elements are arranged together to form internal structure to the overall image. In the system a long set of such functions is chained together by the user to create a desired

effect. An assembled set of functions is referred to as a “pipeline”, and this can be saved, re-loaded and modified to explore variations around a theme. The image beneath shows a schematic of the process, including a screen grab of a simple pipeline.”

Simon Schofield erschafft bunte Bildwelten von hohem Naturalismus, die aus wiederholten Bildelementen Landschaften und Naturphänomene oder mikroskopische Ansichten nachschöpfen.

Um diese kleinteiligen Bilder, die auf Papier oder Leinwand mit dem Farbdrucker aufgetragen werden, zu erstellen, hat Schofield eine besondere Software entwickelt. Aus grundlegenden Bildelementen, die mit einem kontrollierten Zufallsfaktor vervielfältigt und über- und nebeneinander angeordnet werden, entstehen eigene Bilder, die zugleich von täuschender Echtheit und irritierender Kleinteiligkeit sind. Trotz der Motivähnlichkeit und der Variation von Grundmotiven kommt es zu äußerst abwechslungsreichen und lebendigen Kompositionen. Schofields „Generative Images“ werden ausgehend von eingespeisten Grundmotiven vom Computer erstellt, der vorgegebenen Parametern in der Bildgenese folgt, in denen Farbigkeit, Muster, Dichte und Größe festgelegt werden. Schofield verwendet dafür eine Programmiersprache, die bei Computerspielen benutzt wird.

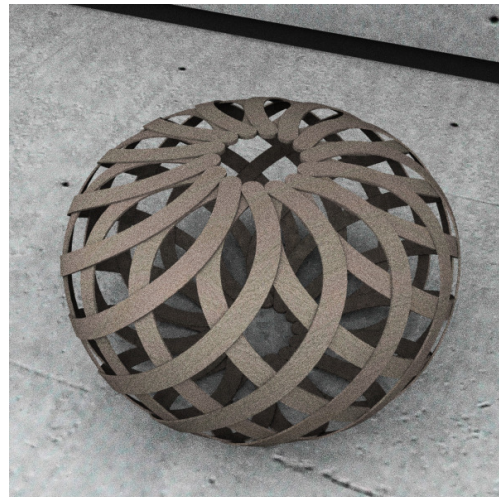
Simon Schofield arbeitet als Künstler und Software Designer in London. Er unterrichtet Multimedia an der London Metropolitan University und ist Honorary Senior Research Fellow an der Slade School of Fine Art, UCL sowie Co-Director von GameLab London.



Luka Stepan

Luka Stepan's Vasenserie „0.01 second vases“ aus dem Jahr 2007 ist in Kunststoff (ABS - Acrylnitril-Butadien-Styrol-Copolymerisat) mit RP-Technologie hergestellt. Festgehalten ist die Bewegung von Wasser, das in eine Vase gegossen wird.

Die Form der Vase wurde mit „fluid simulation software“ erfasst; die Bewegungen wurden in Einheiten von einer Zehntelsekunde gestoppt. Hieraus ergab sich ein Bewegungsablauf, der in der Kontur noch an das Vasengefäß erinnert. Wie Geoffrey Mann beschäftigt sich Stepan in dieser Arbeit mit dem Festhalten des Vergänglichen und dem Momentanen der Bewegung.



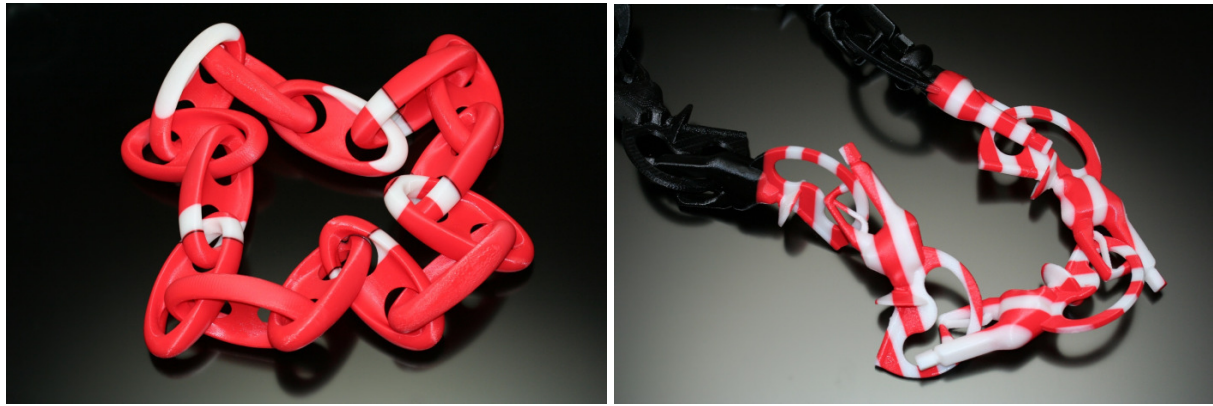
Zu Stepan's weiteren Projekten zählen der „Grown Chair“ aus „glass filled polyamid“, in RP-Technologie produziert, und der „Structure Weave Stool“ aus laminiertem Holz und Stahl, dessen Form und Flechtwerk auf Computeralgorithmen beruhen.

Der 1980 in Kranj, Slowenien, geborene Luka Stepan studierte Industriedesign an der Kunst- und Designakademie in Ljubljana. Er wurde Mitglied der Gigodesign-Gruppe und gewann 2007 mit seinen „Elan Seedwave Skis“ den Red Dot Award.

Am Royal College of Art in London beschäftigte er sich besonders mit dem Einsatz von Computeralgorithmen im Design wie auch seine Projekte „Grown Chair“ und „0.01 second vases“ belegen.

Ausstellungen

- 2007 The Great Exhibition, Royal College of Art, London
- 2006 Interim Show, Royal College of Art, London
- 2006 Made by Machine, Mailand:
- 2006 European Ways of Life, Nantes
- 2005 Interim Show, Royal College of Art, London
- 2005 MeDesign, Genua
- 2005 Danubius Design Expo, Belgrad



Rebecca Strzelec

„In these exploratory pieces I am supplementing the RP process with processes that are outside of the tool path driven data, hardware, and software. Here this interaction is seen through color, more specifically two or more colors, that are manually introduced to the object as it is building. The striated, almost geological, result is a three-dimensional record of time. While at first glance these color relationships seem decorative or secondary with the assistance of a key the piece becomes a personal narrative and a new way of visualizing the trajectory of decision-making. My work is created in the digital environment using Computer Aided Design. When the creating process is complete within a CAD modeling application the objects are realized tangibly though the use of Rapid Prototyping. Rapid prototyping involves various computer-controlled machines that translate my data into tangible functional objects. The objects are built layer by layer in various plastics and photosensitive resins.”

Rebecca Strzelec (geb. 1977) studierte an der Tyler School of Art, Temple University, U.S.A. Seit 2002 lehrt sie als Assistant Professor of Visual Arts an der Pennsylvania State University, Altoona College. Seit 1999 unterrichtet sie an der Tyler School of Art, Temple University, und 2007 war sie Gastdozentin an der University of the Arts, Philadelphia. Wie frühere Arbeiten belegen, so die „Army Green Orchids“, kann ihr Schmuck auch eine politische und kritische Aussage besitzen: Mit den „Orchids“ bezog sie sich zum einen auf frühe botanische Illustrationen und auf die gesellschaftliche Bedeutung von Blumen als auch auf den Irak-Krieg.

Einzelausstellungen

2006 Army Green Orchids, Velvet da Vinci, San Francisco

2007 Tangibles, McLanahan Gallery, Penn State Altoona, Altoona.

Beteiligung an zahlreichen internationalen Gruppenausstellungen. Zahlreiche Preise.



Textile Illusions – Tekstile Illusioner

„Textile Illusions“ beschreibt die künstlerische Zusammenarbeit der textilen Designerinnen und Weberinnen Anne Louise Bang, Anne Mette Larsen und Helle Trolle. Ihre Arbeiten, die sie gemeinsam schaffen, sprengen die Grenzen des traditionellen Textildesigns. Ihre Muster kreieren sie am Computer aus vielen tausend verschiedenen Einzelelementen. Wie die Animation im Untergeschoss zeigt, verändern sich zwei Musterblöcke sukzessive durch Verschieben der einzelnen Motive. Elemente aus dieser digitalen Welt übernehmen sie später für Ihre Jacquardgewebe, die sie aus Polyesterfaden und japanischem Papierfaden weben.

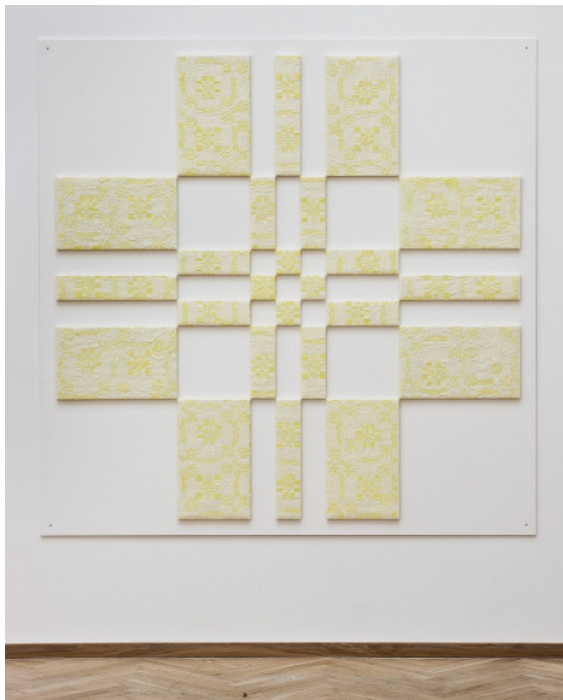
Alle drei Künstlerinnen haben eine fundierte Textilausbildung, die ihnen beim Umsetzen der Textilblöcke, die geometrisch auf einer Holzplatte angeordnet sind, von Nutzen ist. In gewisser Weise stellen sie die Schnelligkeit und Dynamik des digitalen Mediums der eher langsamen Arbeit des Webens gegenüber. Die von ihnen verwendeten Fäden geben den Textilien einen feinen Glanz, der sich durch den jeweiligen Standort des Betrachters verändert.

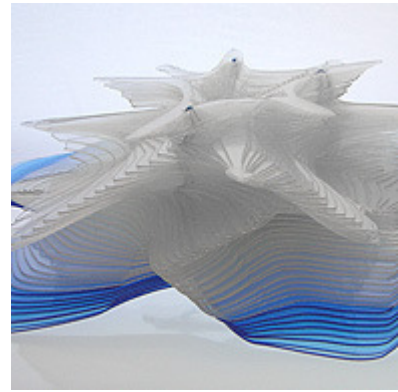
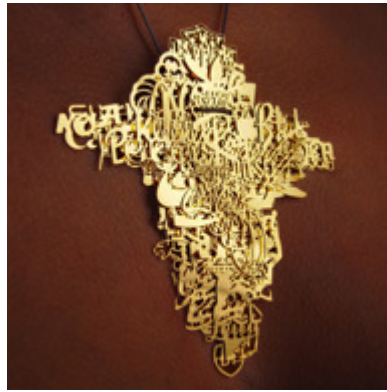
Projekte und Ausstellungen

- 2008 STILLS, Charlottenborg Spring Exhibition, Kopenhagen
- 2006/7 TWEEN, Danish Museum of Art & Design, Kopenhagen
- 2006 TWILL, KIC-Market for arts and crafts, City Hall, Aarhus
- 2005/6 PATTERNS of PLAY, Exhibitions at the main library in Aarhus and libraries in Odder and Silkeborg.
- 2005 TWILL, Charlottenborg Spring Exhibition, Kopenhagen
- Textile Illusions, Officinet, Kopenhagen
- 2004 TEXTILE ILLUSION, Copenhagen Night of Culture, Danish Museum of Art & Design
- BLACK BOX, Roskilde Festival
- DIGITAL TERMINAL, Charlottenborg Spring Exhibition, Kopenhagen
- 2003 THREADS of LIGHT, Aarhus Night of Culture, event at the City Hall

Preise und Auszeichnungen

- 2008 The Danish Arts Foundation, Grant
- 2007 The Danish Arts Foundation, Award for TWEEN
- 2006 Copenhagen Culture Foundation, project support
Gerda Henning's Memory Foundation, Grant
L.F. Foght's Foundation, Grant
The National Workshops for Arts and Crafts, Gammel Dok, working period
The Danish National Bank's Jubilee Foundation of 1968, Grant
- 2005 The Danish Arts Foundation, Grant
Aarhus County's Culture Pool, project support
- 2004 The Danish Arts Foundation, Award for DIGITAL TERMINAL





Frank Tjepkema

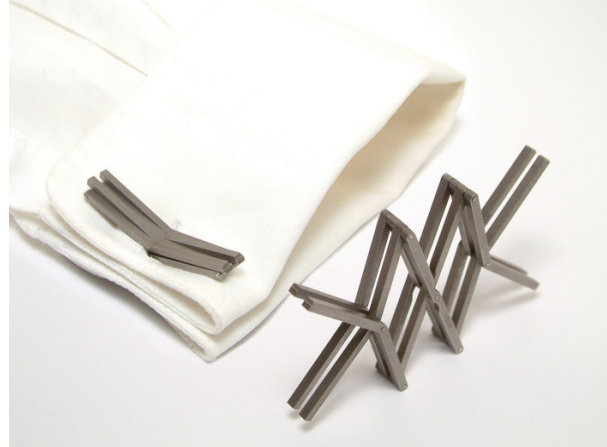
In Tjepkemas „Love Heart“ sind alle möglichen Arten „I love you“ zu sagen geschrieben. In vielen Schichten sind verschiedene Schriftbilder übereinandergelegt, die das herzförmige Schmuckstück ergeben. Der erste Prototyp wurde 2003 entwickelt, und weil wahre Liebe niemals endet, wurde die Brosche weiterentwickelt und tragbar gemacht.

„Bling Bling“ scheint von der Ferne ein großes verziertes Kreuz zu sein, das aber aus der Nähe betrachtet aus vielen hauchdünnen vergoldeten ausgestanzten Logos besteht, die die „moderne Religion“ symbolisieren. Banale Logos, wie von Coca Cola oder Gucci dienen als Metapher der Gesellschaft, die sich mit Schmuck als Illusion der zeitlosen Schönheit umgibt. Frank Tjepkema bezeichnet das Medaillon als größten Markenartikel der Welt, wenn man bedenkt, wie viele Markenwaren man sich sparen kann, indem man dieses eine Schmuckstück trägt. „Bling Bling“ ist Teil der ständigen Sammlung des Stedelijk Museum in Amsterdam und des Museum 't Kruithuis in Den Bosch. Es wurde für den Rotterdam Design Prize 2003 nominiert und hat den Dutch Design Award in 2004 in der Kategorie „Fashion Design“ gewonnen.

„Bloom Bloom“ ist eine neue Entwicklung im Bereich der künstlichen Blumen, die durch Computersimulation und Lasertechnologie entwickelt wurde. Die Brosche wurde für Chi Ha Paura...? kreiert und während der Mailänder Möbelmesse 2005 im Kontext „What's luxury?“ präsentiert.

Frank Tjepkema (1970 in Genf geboren), ist Designer mit Sitz in Amsterdam. Nach seinem Studium an der technischen Universität Delft, schloss er an der Design Akademie in Eindhoven 1996 mit Auszeichnung ab. Zwei Jahre später machte er sein MA Diplom am Sandberg Instituut Amsterdam.

Einige von Frank Tjepkemas Produkten und Möbelstücken sind für die Droog Design Collection ausgewählt worden. Der Designer arbeitet auch für viele andere bekannte Firmen wie Philips, British Airways, Ben, Levis oder Heineken.



Stefan Todorov

„Die Idee für dieses Gefäß hatte ich bereits etwa im Jahre 1993. Eine Umsetzung wurde erst im Rahmen des Designwettbewerbs ProtoFunktional Design des VDID (Verband Deutscher Industriedesigner) und dem Spezialisten für Prototyping-Materialien DSM Somos möglich. Alle Projekte zu dem Thema "AllesKöner" (TrulyFunktional) mussten als STL-Dateien (Stereolithographie) eingereicht werden. Ein entscheidendes Kriterium für die Beurteilung der Projekte war der einzigartige Einsatz von SL Technologien im Vergleich zu anderen im Prototypenbau verwendeten Verfahren.

Durch die besondere Form des Gefäßes geht die äußere Gefäßwand im Bodenbereich trichterförmig in das Gefäßinnere über, tritt aus der Füllöffnung, durch den Deckel, in Form eines Griffes heraus, ohne die Gefäßaußenhaut erneut zu berühren. Im gefüllten Zustand scheint der Griff über dem Behälter zu schweben. Dieses Gefäß ist zur Herstellung in Glas oder Porzellan konzipiert. Zum Warmhalten des Inhalts kann das Gefäß direkt auf ein Teelicht gestellt werden. Die Luftzirkulation innerhalb des im Gefäßinneren entstehenden "Schornsteins" kann durch Öffnungen oberhalb des Deckels entweichen. Die Teekanne wird gleichzeitig von innen erwärmt und beleuchtet.“

„Die Manschettenknöpfe „Scherengitter“ entstanden 1993 anlässlich eines „Knopf Wettbewerbes“. Das im offenen Zustand 130 mm lange Titangebilde wird vor dem Anziehen eines Hemdes mit Vier-Lagen-Manschette in die Knopflöcher gesteckt. Dadurch entfällt das lästige Einfädeln mit einer Hand. Wenn man dann die zusammenhängenden Schenkel zusammendrückt entsteht, im Zusammenspiel mit dem eingeschlossenen Stoff, ein Verschlusseffekt, der den Knopf beidseitig sichert.“

Bei Stereolithografie (SL) handelt es sich um einen Bereich des Rapid Prototyping, bei dem das Objekt aus lichtaushärtendem Kunststoff (Photopolymer) in dünnen Schichten aufgebaut wird, die durch den Laser jeweils ausgehärtet werden.

Der 1963 in Sofia/Bulgarien geborene und seit 1976 in Deutschland lebende Stefan Todorov studierte 1983-1985 Kulturwissenschaft in Leipzig. 1985 bis 1993 schloss sich eine Goldschmiedelehre und das Studium an der Hochschule für Kunst und Design „Burg Giebichenstein“ in Halle an der Saale im Fachbereich Kleinplastik / Schmuckgestaltung bei Renate Heintze, Dorothea Prühl und Volker Knauf an. Todorov ist seit 1993 freischaffend in Halle an der Saale tätig. 1999 zog er nach Arnstadt um und erweiterte die Werkstatt.

Todorov arbeitet gemeinsam mit seiner Ehefrau, der Schmuckgestalterin Kirsten Garzareck, in einer Werkstatt. 2000 eröffneten sie eine Schmuckgalerie in Halle an der Saale.

Seit 1997 unterrichtet Todorov an der Staatlichen Berufsbildenden Schule in Arnstadt / Thüringen in der Gesellen- und Meisterausbildung für Goldschmiede in den Fächern Technologie, Werkstoffkunde, angewandte Fachkunde (Praxis) und Darstellung. In Arnstein lehrt er außerdem an der Fachoberschule für Gestaltung das Fach Darstellung.

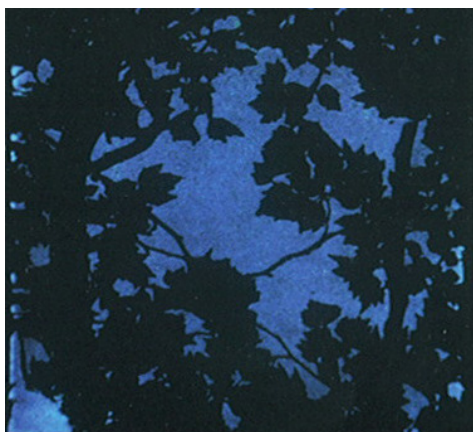


Ica van Tongeren

Für den „Digitalen Formenschatz“ kreierte die junge Niederländerin eine neue Serie von Fliesen, die im Dunkeln leuchten. Die später aufgedruckten Motive, Blätter- und Waldsilhouetten, bearbeitet Ica van Tongeren am Computer. Für den Betrachter, der die Fliesen in einem Guckkasten anschauen kann, eröffnet sich durch die dunkle Umgebung ein Blick in den Wald oder in die Natur, der allerdings durch die fluoreszierenden Pigmente etwas Unheimliches und Geheimnisvolles an sich hat.

Ica van Tongeren arbeitet gerne mit alltäglichen Themen und manipuliert oder bearbeitet ihre Fotos, um sie dann als Abziehbilder auf Fliesen zu kleben oder digital zu drucken. In der vorletzten Ausstellung der Galerie Handwerk „Künstlerische Fliesen“ zeigte Ica Regen-Fliesen, eine Neuinterpretation der Delfter Kacheln.

Ica van Tongeren (geb. 1977) studierte von 1996 bis 2002 an der Gerrit Rietvelt Akademie in Amsterdam Design.





Hsiao-Chi Tsai und Kimiya Yoshikawa

Die beiden Designer entwickeln ihre Objekte am Computer. Sie beginnen dabei mit Handzeichnungen und experimentieren auf dieser Grundlage weiter mit dem Computer in Hinblick auf die Konzeption dreidimensionaler Formen. Den Computer nutzen sie zum Anschaulichmachen ihrer Entwürfe: Sie erproben über die Technologie Vergrößerungen, Wiederholungen, Farbe und Anordnung der Einzelelemente. Ihnen dient der Computer als Medium, das die plastische Wirkung ihrer Arbeit sofort anschaulich vermitteln kann.

„Origin of The Secret Two“, von dem die Galerie ein kleinformatiges Modell zeigt, entstand im Rahmen eines Wettbewerbs für Skulptur im öffentlichen Raum für das Catford Town Center, Lewisham, London. Die Arbeit gewann den Wettbewerb und wird im Dezember 2008 vollendet sein.



Das Londoner Kaufhaus Harvey Nichols erwarb ihre Arbeit „Futuristic Flowers“ und stellte sie während der Londoner Fashion Week 2007 in ihrem Schaufenster aus. Die Arbeit entstand mit einer speziellen „3D Foam Cutting“-Technik.

Mit ihrer speziell für die Galerie angefertigten „Blume“ schließen sie an dieses Werk an.

Zu weiteren Projekten zählen „Origin of The Secret“, eine Installation für das „Da-Ai Art Festival“ in Taiwan (2007), „Wisteria“, eine Bühnendekoration für das „Poetry International Festival 2006“ in der Queen Elizabeth Hall, South Bank Centre, London, „Time to Time = Space to Space“, eine Installation für die Novas Group Gallery, Southwark, London (2007), „Corner Explosion“, eine Installation, die sie 2006 auf der Sommerausstellung des Royal College of Art in London zeigten, und „Chrysanthemums Falling“, ein plastischer Wandbehang für das Restaurant in der Orangerie der Royal Botanical Kew Gardens (2005).

Hsiao-Chi Tsai stammt aus Taiwan und studierte an der National University in Taipei, Taiwan, mit Schwerpunkt auf Chinesischer Malerei und Aquarell, sowie dem Chelsea College of Art and Design und dem Royal College of Art in London.

Kimiya Yoshikawa stammt aus Japan, arbeitete in der Werkstatt der Keramikünstler Chikako Yoshikawa und Masamichi Yoshikawa und studierte ebenfalls am Chelsea College of Art and Design und dem Royal College of Art in London.

Beteiligung an zahlreichen Ausstellungen, Auftrag für die Skulptur „The Lion“ in Chinatown, London.



Claire Verkoyen

„My techniques are: Drawing of the plaster models in 3D Studio Max. The turning of the molds on a plaster wheel, casting porcelain in the molds, high firing at porcelain temperature 1250 degrees, glaze firing at 1100 degrees (glossy inside, matte outside) and multiple transfer firings at 800 degrees.

The decoration consists partly of silk screened ceramic transfers and partly of digitally printed ceramic transfers (photos). The drawings are all drawn on the computer in Illustrator, the photos are mainly taken by myself in zoos and near my house in France and edited in Photoshop. Every part of this technical process is done by myself except the digital printings.”

Der Reiz von Verkoyens Porzellangefäßen beruht auf ihren Widersprüchen und Gegensätzen: So kontrastiert die praktische Alltäglichkeit der Eimerform (einschließlich eines Henkels) mit der Feinheit des Materials, die matte weiße Außenwand mit der glänzenden gesprenkelten Innenwand, die Kostbarkeit und Feinheit der goldenen zweidimensionalen Ornamente mit der intensiven Farbigkeit und der Plastizität bzw. räumlichen Tiefe der Bildfeldmotive. Bezieht sich Verkoyen für die Ornamente auf Porzellane des 18. Jahrhunderts, so zeigen die Darstellungen der Bildfelder exotische Tiere. Die Tiere werden vor der Landschaft präsentiert, wobei sie den Bildraum überschneiden und auf die weiße Fläche hineinragen können. Dadurch scheinen sie in einem Zwischenbereich angesiedelt, der das Spiel mit Raum und Fläche betont, welches ohnehin in der plastischen Wirkung der Bildfelder vor dem weißen Grund mit seinen Flächenornamenten angelegt ist. Auf anderen Gefäßen kontrastiert Verkoyen die Schönheit und Eleganz der Farben und Ornamente mit Motiven der Vergänglichkeit: Eine haarige Vogelspinne krabbelt auf verwelkendem Blattwerk und aufgeschnittenen Früchten.

In der Kleinteiligkeit des Dekors gibt es vieles zu entdecken: So stellt sich bei genauem Hinsehen heraus, dass die Ornamente nicht immer spiegelsymmetrisch angelegt sind, dass sich die Rahmbereiche in Hinblick auf Farbe und Muster unterscheiden, dass Insekten in die rahmenden Ornamente hineinragen – allerdings unauffällig in Gold.

Verkoyens Anliegen ist es, durch die Kombination einer traditionsverhafteten Dekorform aus „Malerei“ und rahmendem Ornament und einer modernen Form eine neuartige und originelle, eine moderne Art des Porzellans zu entwickeln.

Claire Verkoyen (geb. 1959 Willemstad, Curacao) studierte Keramik an der Akademie St. Joost in Breda. Seit 2006 lehrt sie am Keramik-Department der Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam.

Ausstellungen (Auswahl)

- 1993 Museum of Ceramics, Het Prinsessehof, Leeuwarden
"Action-Reaction" Arnhems Gemeentemuseum, Arnhem
- 1999 Gallery Maas, Rotterdam
Museum of Ceramics, Het Prinsessehof, Leeuwarden
- 2000 Gallery Maas, Rotterdam
- 2001 World Ceramic Biennale 2001, Korea
- 2002 Gallery Maas, Rotterdam
- 2003 World Ceramic Biennale 2003, Korea: Bronzepreis
- 2004 Gallery Maas, Rotterdam, solo
- 2005 World Ceramic Biennale, Korea
Ceramic Competition Mino, Japan
Porcelain, A & D Gallery, Antwerpen
SOFA Chicago, The Works Gallery
- 2006 Biennale de Ceramique, Andenne, Belgien
- 2007 World Ceramic Biennale, Korea,
SBK Amstelveen
"Pretty Dutch" Museum of Ceramics Het Prinsessehof, Leeuwarden
"Object", Art Fair Rotterdam, at Art & Craft Too
- 2008 "Modern Ceramics from The Netherlands", Gorcums Museum
"Vessels from Fire" A&D Gallery Antwerp
5ème Salon Ceramique 14, Paris

Ihre Arbeiten befinden sich u. a. in den folgenden Sammlungen: Gemeentemuseum in Dordrecht, Stedelijk Museum in Amsterdam, Vision Network in Tokyo, Gemeentemuseum in Arnhem, Museum Boymans van Beuningen in Rotterdam, Museum Het Prinsessehof in Leeuwarden, im World Ceramic Center in Ichon (Korea), im Yingge Ceramics Museum in Taiwan.





Norman Weber

„Haus und Garten“: „Die Broschen und Anhänger dieser Reihe kreisen um den Begriff „Heimat“. Heimerinnerungen sind häufig sehr eng mit Empfindungen verbunden, die durch Gerüche, Namen, Personen, Gegenstände und ähnlichem ausgelöst werden. In einem Aufsatz beschrieb Ernst Bloch „Heimat“ im Sinne einer Fiktion, die sehnsuchtsvoll auf etwas blickt, was es nicht mehr gibt. Und so möchte man hinzufügen, vielleicht noch nie gegeben hat.

Beim Durchstöbern meiner Kinderfotoalben stieß ich auf Seiten, die durch eine befremdende Sachlichkeit auffallen. Meine Mutter hatte - als mein Vater Anfang der 70er Jahre zeitweise beruflich in Holland war – das kürzlich fertiggestellte Reihenhaus für ihn fotografiert. In ihrer Nüchternheit haben die Interieurfotos für mich den Charakter einer Bestandsaufnahme oder Inventarisierung. Diesen distanzierten Blickwinkel wollte ich in meinen Arbeiten erhalten, da das Thema genügend Gefahr barg, in eine Sentimentalität und Trivialität abzurutschen. Als ein geeignetes Werkzeug erschien mir der Computer. Das Material für meine Arbeiten sind Fotos und Gegenstände aus meiner Kindheit, die über die Arbeit am Rechner eine neue bildnerische Gestalt erhalten. Die ausgearbeiteten Motive werden durch ein Digitaldruckverfahren auf Stahlplatten aufgebracht.

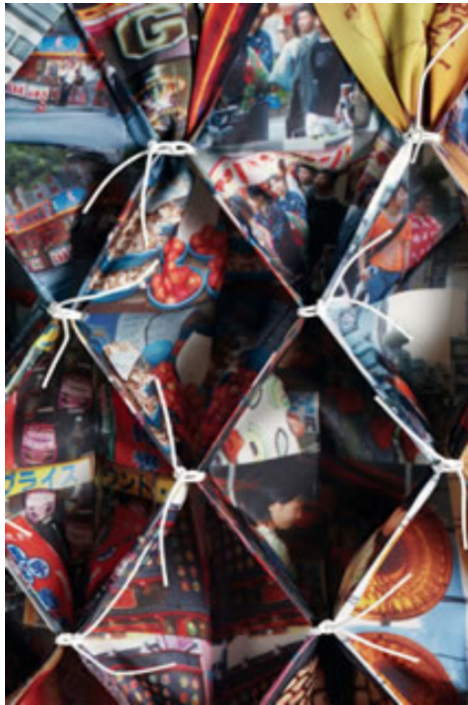
Die bedruckten Stahlflächen sind in raumgreifende Halterungen aus geschwärztem Silber eingespannt. Die silbernen Bauteile lassen sich in fünf verschiedene Typen einteilen, die alle aus der Fläche entwickelt wurden. Über Papiermodelle und Zeichnungen erhielten auch die funktionalen Elemente ihre entgeltliche Form am Rechner.“

„Porträt“: „Ähnlich wie die Arbeiten der vorangegangenen Reihe „Haus & Garten“ sind die Broschen aus der Reihe „Porträt“ inhaltlich eng mit meiner Biografie verknüpft. Die Porträtierten entstammen dem virtuellen Kosmos der Firma MATELL INC. aus den 70er Jahren. In meinem Spielzimmer mutierten diese Avatare zu realen Persönlichkeiten. Gestalterisch interessiert mich die Verbindung von figurativen mit konstruktiven Elementen. Es ist die Flächigkeit des Bildes, die dem konstruierten Raum gegenübergestellt wird. Anleihen finden sich in der Schmuckgeschichte des Manierismus und des Barock.“



Norman Weber, geboren 1964 in Schwäbisch Gmünd, studierte an der Akademie der Bildenden Künste in München von 1989 bis 1996 bei den Professoren Jünger, Künzli und Sauerbruch. Er ist Mitbegründer der Künstlergruppe „Neue Detaillisten“.

Weber wurde 1996 mit dem Debütantenpreis der Akademie und 1998 mit dem Förderpreis der Stadt München ausgezeichnet. Seine Werke befinden sich in der permanenten Schmuckschau der Neuen Sammlung, Design in der Pinakothek der Moderne, München.



Ealish Wilson

Wilson zeigt dreidimensionale Arbeiten, die ihre Neigung zu Japan, den USA und dem Nahen und Fernen Osten insgesamt reflektieren.

Mit der Digitalkamera hält sie Eindrücke ihrer Reisen fest, die sie dann mit dem Computer vervielfältigt und bearbeitet. Diese überarbeiteten Photographien bilden die Grundlage für ihre Entwürfe, die auf Segeltuch oder moderne industrielle Materialien aufgedruckt werden.

Die Stoffe werden dann gefaltet, gesmukt oder gerüscht, mit mizuhiki-Fäden aus eingefärbtem Reispapier abgebunden, so dass farbige Reliefs entstehen.

Sie verbindet somit in ihren Arbeiten modernste Technologie mit traditionellen Handwerkstechniken.

Ealish Wilson stammt von der Isle of Man und studierte Kunst und Textildesign an der Heriot Watt University in Edinburgh und dem Chester College of Higher Education, Chester, UK.

Ausstellungen

- 2006 Ealish Wilson and Gavin Carter : Courtyard Gallery, Isle of Man, British Isles.
Ealish Wilson : Vino Locale, Kipling Street, Palo Alto, California, USA.
- 2005 Revealed (group show) : Castle Museum and Art Gallery, Nottingham, UK.
Through the Surface : National Museum of Modern Art Kyoto, Japan.
Postcard exhibition : The Lab, San Francisco, USA
- 2004 Through The Surface : Castle Museum and Art Gallery, Nottingham, UK und andere Orte
Ealish Wilson and Gavin Carter : Courtyard Gallery, Isle of Man, British Isles.
- 2003 Through the Surface : 3 month residency for Surrey Institute, Kyoto, Japan.
- 2002 Creative Scotland : The Lighthouse, Glasgow, UK.
- 2001 Archive : Thirlestane and Blair Castles', Scotland, UK.
- 2000 All Stitched Up : Courtyard Gallery, Isle of Man, British Isles.
Elevated Image : Elevator studios, Liverpool, UK

Preise und öffentliche Aufträge

- 2004 Isle of Man Arts Council Commission : Nobles Hospital, Isle of Man, British Isles.
 - 2003 Travel Grant : Isle of Man Arts Council for Through The Surface, Kyoto, Japan.
J Co and J Capital Ltd : 26m Textile Commission, St, Mary's Court, Douglas, Isle of Man, British Isles.
 - 2001 Conran and Partners : Textile Ceiling Commission, Food Hall, Ocean Terminal, Edinburgh, UK.
- Ihre Werke befinden sich in der Sammlung des Castle Museum and Art Gallery, Nottingham und des Manx Museum, Douglas, Isle of Man, British Isles.